
NOTICIAS - KOGALS - OTAKU NO BAKA - CARÁTULAS - CINE - OPINIÓN - PÓSTERS
MiNaMi
MANGA Y OCIO
AÑO
53
INCLUYE CD-ROM
4,80 E
AHORA con 84 páginas
Digimon Frontier
¡CRUZA LA FRONTERA DIGITAL!
BeyBlade
¡SIGUE SORPRENDIENDO!
Record of Lodoss War
¡UN PASEO POR EL MUNDO DE LA FANTASÍA HEROICA!
CITY HUNTER
¡VUELVE EL HOMBRE!
LLEGA...
!!GARFIELD!!
00053
8 414090 223881
Entrevista con JIN - Blame! - Shinzo - Rave - Bottle Fairy - Anime de importación

HORA DE VOLVER...



Hola, hola, hola. Son las 5 de la mañana. Dentro de cuatro horas, es decir, a las 9, Minami tiene que estar entregada. Y mientras escribo esto Neorub, Sakurita, Azukys y Yunita están terminando on line (los tengo aquí en el IRC) sus respectivos artículos, estoy recibiendo el correo de Argo, y apenas he terminado de corregir el artículo que Graywords me ha pasado hace escasa media hora. Y eso de los que tengo noticias, claro, porque quedan unos cuantos que no sólo no han entregado sino que además no han dado señales de vida. Y eso los que se han comprometido y no han decidido irse de vacaciones a la buena de diox. Guay.

Así que nada, por una vez mi editorial no será lo último de la revista, sino que aún vendrán cosas después. Tampoco es que me quede otra, más me vale ir adelantando, y además así pienso en otras cosas y no en formas de torturar a esta panda vagos...

.....

Hola, hola, hola. Son las 5 de la tarde. De cuatro días después de ese texto de arriba. Que nada, que me resistía a que mi editorial no fuera lo último que se escribía, y como anoche por fin Jaime entregó Greenwood (tres días y tres horas más tarde de lo habitual, increíble), ya me toca escribir a mí. Aunque Mike se ha empeñado en joderme lo de ser el último y al hombre aún no le ha apetecido entregar... (Nota añadida a posteriori, en concreto a las 5 de la madrugada de ese mismo día: Pues parece que no, ni entrega ni da señales de vida (ni siquiera tiene encendido el móvil), así que me da que este mes no va a haber entrega de Operación Friki 2. A ver cómo solucionamos lo del CD, porque en principio iban las canciones de todos los finalistas...).

En fin, vamos con lo serio al principio para poder terminar luego con cosas más alegres. La presente es la revista del mes de septiembre, mes que aparte de fechas muy significativas a nivel nacional como las fiestas de Albacete (la conocida Feria, siempre del 7 al 17), tiene una muy especial a nivel internacional: el 11 de septiembre. Ése fue el día en el que hace poco el mundo fue consciente de hasta qué punto puede el ser humano llegar a ser cruel y abominable (algunos por desgracia ya lo sabíamos, pero lo de las torres gemelas llevó el mensaje a todos los rincones del planeta). Desde aquí un recuerdo a todas las víctimas, al igual que a las del atentado del 11-M y en general a todas las víctimas de guerras e injusticias. Porque esas cosas deben superarse, sí, pero nunca olvidarse.

Y ahora sí, vamos con cosas más alegres y típicas de esta página. O bueno, no, porque septiembre también es el mes de la vuelta a clase (aunque algunos afortunados tendrán aún un poco de tiempo, hasta octubre), y como lo cierto es que el fin de las vacaciones es una putada, digamos que esto tampoco esa que sea un comentario excesivamente lozano. Pero bueno, pensad que volveréis a ver a los amigos de clase, y aparte tenéis Minami para consolaros ^__^U.

Por nuestra parte, y ahora que por fin he conseguido recuperar el control de esta sección (tengo sospechas de quién fue la graciosa del número anterior, y como consiga alguna prueba se va a cagar...), queremos expresar nuestro regocijo porque por fin se estén editando en España clásicos de los buenos. La cosa empezó con Touch, luego se editó el anime de KOR, entonces se sacó Maison Ikkoku, y ahora le toca el turno a City Hunter (y en breve llegará de nuevo Saint Seiya). Como digo, manga del bueno, series de verdad, nada de toda esa mierda sobrevalorada que tanto da que hablar en foros de piratas y gente que se cree que sabe cuando no tiene ni pajolera idea. No, estas mencionadas series están en la lista de "imprescindibles" de cualquier verdadero aficionado al manganime, de cualquiera que de verdad entienda del tema, y ahora por fin están al alcance de todo el mundo. Loada sea Ayukawa.

Ahora tres noticiejas de última hora: Por un lado, que InuYasha termina en Japón el 6 de septiembre con un episodio doble (166 y 167); por otro, que Buda, de Tezuka, se ha llevado el premio a la mejor obra extranjera en los Premios Eisner recientemente otorgados en el Comic Con de San Diego (EEUU); y finalmente, que ya se sabe el título de la última entrega de la primera trilogía de Star Wars, que para sorpresa de todos no ha sido "El alzamiento del Imperio", que era por lo que todas las páginas "oficiales" apostaban, sino "La venganza de los Sith". Ya queda menos para poder disfrutarla...

Y como no es cuestión de extenderse mucho en explicar la particularidades de este número (que son las típicas y esperables en un número realizado en plenas vacaciones de verano), terminamos con un par de felicitaciones. La primera a nuestro colaborador Vicente Ramírez; ya hace unos meses el mensaje secreto os advertía que no le quitarais ojo porque daría mucho de qué hablar, y aquí lo tenéis, a punto de sacar un libro sobre Dragon Ball, siendo el presentador del programa Tendencia Joven, y con un par de cosillas en la recámara que todavía no podemos contar. ¡¡Felicidades, Vicente!!

La otra felicitación es para nosotros, pues hace poco se puso en contacto con nosotros nada menos que el Estudio Gonzo, pues tenían interés en varios proyectos que todavía no puedo comentar, pero de los que os tendremos informados. No está mal, no creo que demasiadas revistas puedan presumir de algo así...

Y ahora sí, ¡a disfrutar de este número de Minami y aprovechar las pocas vacaciones que quedan!



Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

minami
AÑO 6 - NÚMERO 53

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Aleix Ibars, Isadora, Genís, Mai Belda, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Lirin, Mazochungo, Dani "Argonath", Vicente Ramírez, Laura Pla, Jordi Nadal, Raúl Ramírez, Óscar Ulloa, Pedro López, Yunita, Kasuki y Ana Gómez
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez, Cristina Ortega y Reinaldo Quintero
Corrección de textos y estilo: Rubén Pérez, Lázaro Muñoz y Miss Tracy
Diseño y Maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García, Lázaro Muñoz y Ricardo Bacelo

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

ÍNDICE

En Portada
CITY HUNTER







Glénat




MANGALINE
NORMA Editorial




CONTINUARÀ



















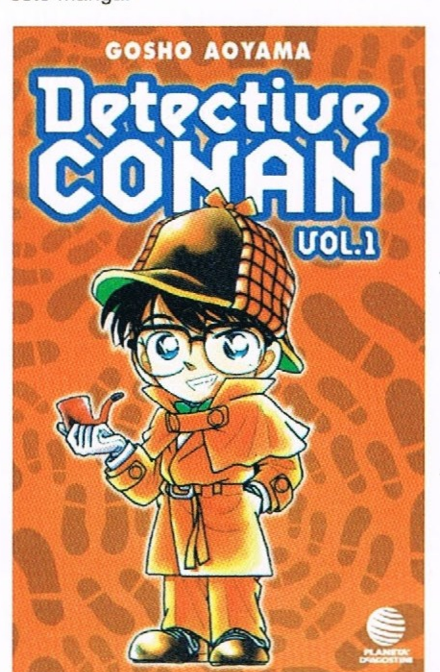
NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime.

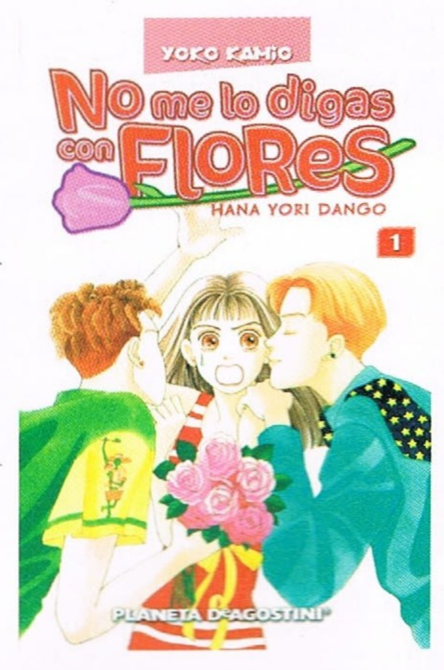
Os damos la bienvenida a la sección de novedades de este número, la cual nos ponemos a redactar ya mismo, no vaya a ser que entre que todo el mundo está de vacaciones y conseguir información es complicado y la ola de calor que prevén los del tiempo deje nuestro rendimiento a niveles infinitesimales...

Y como es costumbre, lo primero será hacer un repaso a las editoriales que publican manga en su forma impresa. En esta ocasión, empezaremos por Glénat (por variar un poco). En agosto estarán en la calle los siguientes números:
Samurai Deeper Kyo, número 4; **Alice 19th**, número 4 (de 7); **Ayashi No Ceres**, número 10; **La Espada Del Inmortal**, número 12; **Capitán Tsubasa**, número 12; **Inuyasha**, número 22; **Yu Yu Hakusho**, número 6
En cuanto a las próximas novedades de esta editorial, por el momento sólo se nos ha indicado que para el Salón de Barcelona (es decir, para el mes de octubre) editarán el **Episodio G** del manga **Los caballeros del zodíaco**. De reciente producción, esta nueva entrega sigue los guiones del autor original de la serie (*Masami Kurumada*), si bien la parte gráfica corresponde a *Megumu Okada*. En cuanto dispongamos de más detalles, así como de la lista definitiva de novedades para el Salón (suponemos que será después de vacaciones) los pondremos por aquí...

Pasamos ahora a la editorial Planeta. Las novedades de esta casa que estarán en nuestras tiendas a lo largo del mes de agosto son:
Detective Conan Vol. II, número 31; **Gunnm Last Order**, número 6; **El lobo solitario y su cachorro**, número 8 (de 20); **Monster**, número 34 (de 36); **Shin-Chan**, números 44, 45 y 46.
Por otro lado, la editorial ya ha desvelado otras de las novedades que publicará a lo largo del segundo semestre del año (algunas de las cuales ya hemos mencionado por aquí). Son las siguientes:
No me lo digas con flores. De *Yoko Kamio*. Cada tomo contendrá entre 176 y 208 páginas y sus treinta y seis tomos se publicarán de forma quincenal. Atención a las ofertas de lanzamiento: la primera entrega (que saldrá en septiembre) incluirá los números 1 y 2 y costará sólo 3 €; la segunda estará compuesta por los números 3 y 4 y su precio será de 5,95 €; a partir de ahí, cada entrega contendrá un solo número y costará 5,95 €.
Hana yori dango, pues así se titula en japonés, es un shojo fuera de lo normal; no en vano está considerado como uno de los mangas que más han marcado a los lectores. En esta ocasión, y aunque juega con un triángulo amoroso, *Yoko Kamio* dio en el clavo al dotar a la protagonista, *Tsukushi*, de gran vitalidad y de la cabezonería suficiente como para mantener el tipo delante de su contrapartida, *Domyoji*, que durante toda su vida ha tenido siempre lo que ha querido con sólo pedirlo... o gritarlo. Los conflictos de **No me lo digas con flores** están mucho más cerca del mundo real de los institutos, sin importar que éstos se encuentren en Japón u Occidente.
Detective Conan – Volumen 1. También a partir de septiembre se reeditarán los trece números que componen el volumen 1 de esta obra de *Gosho Aoyama*. Los tomos contendrán entre 176 y 192 páginas y se pondrán a la venta cada quince días al precio de 5,50 € cada uno (salvo los dos primeros, que se venderán juntos, a ese mismo precio). Y ya de cara al mes de noviembre, tienen previsto lanzar una edición regional en catalán de **Detective Conan**. Inicialmente se prevé el lanzamiento de cuatro números, al precio de 7,95 euros cada uno, que recogerán historias completas desde el comienzo de este manga.



Uzumaki. Nuevamente, noviembre será el mes en que se comience a publicar este título creado por *Junji Ito*. Cada número (serán seis) tendrá entre 96 y 128 páginas y podrá adquirirse por 4,95 euros. Como el dibujante británico *Warren Ellis* dijo una vez, **Uzumaki** viene a ser "un montón de páginas repletas de delirios lunáticos... A partir de una idea simple y casi divertida, **Uzumaki** alcanza momentos realmente inquietantes".
20th Century Boys. Hacia las mismas fechas (es decir, con ocasión del Salón de Barcelona) aparecerá también esta serie de *Naoki Urasawa* (creador de **Monster**). Los tomos serán algo más gordos de lo habitual (entre 208 y 224 páginas) y tendrán un precio de 7,95 € cada uno. Por el momento, se trata de una serie abierta y se publicará mensualmente. *Kenji*, cuya hermana acaba de desaparecer, se ve ligado a un asunto de misteriosas muertes, aparentemente orquestadas por una secta dirigida por un tal *Amigo* y que busca el dominio del mundo. Lo más curioso es que el símbolo de la secta lo crearon *Kenji* y sus amigos cuando eran niños...
One Piece. La serie de *Eiichiro Oda* que se ha ganado gran fama en media Europa vuelve a nuestros kioscos en formato cómic. En esta ocasión, los tomos serán idénticos a los japoneses (con entre 176 y 208 páginas) y se venderán, quincenalmente, al precio de 6,95 euros. Sigue las aventuras de *Monkey D. Luffy*, un chico



que sueña con ser el rey de los piratas y que se hace a la mar en un bote para buscar la tripulación que le pueda ayudar en ello.

¡Qué difícil es ser chica! De *Arina Tanemura* (a quien ya conocemos por títulos como **Time Stranger Kyoko**, **I·O·N** o **Kamikaze Kaito Jeanne**) y titulada en japonés **Kanshakudama no jutsu**, será la publicación que inaugure la nueva colección presentada por Planeta: "Un manga, un romance", dentro de la cual se incluirán mangas de un único volumen de duración y creadas por las mejores autoras del género shojo. Esta obra en concreto es una recopilación de cuatro historias cortas realizadas por la autora durante los dos primeros años de su carrera como historietista. Se trata de un tomo de 192 páginas, por 6,95 €.

Somos chicos de menta. Vuelve esta obra de *Wataru Yoshizumi* (**La familia crece**, **Solamente tú**...), en esta ocasión en formato tomo; serán seis en total y el precio de cada uno será de 5,95 €. **Somos chicos de menta** es la única obra de esta autora que aún no se había publicado en formato tomo dentro de nuestras fronteras. En esta ocasión, la historia se centra en *Noel* y *María*, dos hermanos gemelos inseparables hasta que se produce la llegada de un amor de *María* que pone en peligro la relación entre ambos hermanos. ¿O no? ¿Conseguirá el amor separar a ambos hermanos, o logrará *Noel* conservar su especial relación con su hermana? Las respuestas, en **Somos chicos de menta**.

Human Error Processor. De cara ya al último mes del año, Planeta está preparando la edición de este título de *Masamune Shirow*. Se tratará de un único volumen, de 192 páginas, al que acompañará un DVD con contenidos extra. El precio, 12,95 €. **Human Error Processor** recoge cuatro historias cortas (**Fat Cat**, **Drive Slave**, **Mines of Mind** y **Lost Past**), publicadas por la editorial Kodansha entre 1992 y 1995 y que originalmente iban a constituir la continuación de **Ghost in the Shell**. Sin embargo, finalmente esa continuación (titulada **Manmachine Interface**) se centró en el personaje de *Motoko*, mientras que la obra que nos ocupa se centra en otros miembros del grupo, profundizando en el día a día de la sección, y se desarrolla justo después de que la sección 9 derrotara al maestro de marionetas.

Por último, y con vistas a publicarlo durante el Salón de Barcelona de 2005 (o sea, que aún queda), Planeta se ha interesado por **Dragon Ball Kanzenban Edition**, una nueva reedición de la serie completa de **Dragon Ball** que ha aparecido en Japón hace poco y que consta de 34 tomos en formato lujo y con páginas en color (los kiosqueros españoles van a alucinar cuando vean que de nuevo les llega una reedición de esta serie ^u^). Por cierto, que Planeta también ha desmentido que tenga previsto reeditar **Magic Knight Rayearth**, de *Clamp*, en los próximos meses, a pesar de que casi no queden existencias de esta serie.

Con respecto a MangaLine, os detallamos una información referente a las novedades que irán sacando a lo largo de los próximos meses y de la que ya os adelantábamos algo el mes pasado.

Finalmente, y después de un largo período, MangaLine retoma la edición de las series **Berserk**, **Angel Sanctuary**, **Please Save My Earth** y **Yura Y Makoto**.

La primera de ellas, **Berserk**, vuelve a los kioscos (a partir del número 10), desde finales del mes de julio. ¿Conseguirá la *Cuadrilla del Halcón* rescatar a *Griffith*?

En lo que se refiere a **Angel Sanctuary**, este shojo poblará nuestras librerías también a partir de finales de julio, continuando la saga de Hades, que concluye en el tomo 7.

Por su parte, **Please Save My Earth** regresa desde el séptimo tomo (en total son 21), que se pondrá a la venta durante el mes de octubre, en donde continuaremos descubriendo el pasado de los protagonistas.

Por último, la edición de **Yura y Makoto** continuará desde el quinto tomo, que se publicará durante el mes de agosto.

Y otra gran noticia que ha desvelado esta editorial es la edición de la obra más conocida de *Tsukasa Hojo*; hablamos de **City Hunter**. Años después de que Norma editara una pequeña muestra del mismo, MangaLine anuncia que a partir de finales de julio estará disponible el primer tomo del manga en que se basó la serie de anime que pudimos ver hace años en Tele5. Los tomos 1 a 9 se publicarán de forma quincenal (con una excepción: en el mes de agosto, a causa de las vacaciones, sólo se publicará un tomo), mientras que los siguientes lo harán de manera previsiblemente mensual. El precio de cada tomo será de 6 €.

Por su parte, Norma informa de las siguientes novedades para el mes de agosto:

Kanon, número 1. Siete tomos (192 páginas) de periodicidad bimestral y a un precio de 8 €; obra de *Chiho Saito* (autora de **Utena**). El joven compositor *Tendo* viaja hasta Mongolia después de recibir un encargo del famoso *Mikami*. Allí conoce a la fascinante *Kanon*, que tiene un talento innato para tocar el violín. Completamente maravillado, decide llevársela a Japón para que aprenda música. Pero *Kanon* se enamora de su protector... ¿Es un amor imposible?

Black Lagoon, número 2. De *Rei Hiroe*. Tomos de 200 páginas (9 €). Un submarino nazi se hunde en 1945 con un valioso tesoro codiciado por el gobierno alemán. Actualmente, el equipo *Lagoon* se encarga del rescate del tesoro, aunque al llegar a los restos del submarino, *Levi* y *Rock* se encontrarán con una desagradable sorpresa... *Levi* deberá aprender a no encolerizarse. ¿Logrará *Dos Manos* refrenar sus pistolas? ¿Conseguirá el equipo superar la misión? Después de una dura lucha entran en escena dos inquietantes personajes apodados *Hansel* y *Gretel* que dejan tras de sí una estela de destrucción. Los mercenarios de *Black Lagoon* y su líder, *Balalaika*, necesitarán todo su valor y "savoir faire". La continuación de esta serie queda en este punto en manos de la llegada de nuevas páginas desde Japón.

Tsubasa Reservoir Chronicle, número 2. Segundo tomo (de los cuatro que de momento tiene Norma en la cartera, si bien en Japón ya ha aparecido el sexto) de esta historia de *Clamp* que irá publicándose bimestralmente en nuestras tierras. Cada tomo, de 192 páginas, cuesta 8 €. *Xiaolang*, *Sakura*, *Fye* y *Kurogane* llegan a Hanshin, donde se les unen sus espíritus guardianes, los *Kudan* de fuego, agua y viento. *Sakura* ha despertado con la primera pluma, pero con el sueño pierde siempre sus vivencias. En este mundo les esperan muchas batallas y también inesperados descubrimientos.

Me gusta porque me gusta, número 3. Último ejemplar de esta otra obra de *Clamp*, en tomos de 168 páginas y también a un precio de 8 €. La curiosa historia de *Hinata*, *Aso*, *Tomoaki* y *Kidzu* llega a su fin. Se descubre la auténtica personalidad del profesor *Aso*; *Hinata* es secuestrada de nuevo y un inesperado enemigo desvela sus cartas... Como en la colección de cuentos que adora, *Hinata* deberá decidir qué hacer con sus sentimientos...

Clamp club de detectives, número 2. El segundo tomo de esta obra de las *Clamp* (el cual consta de 200 páginas) viene acompañado por un póster desplegable y un marcapáginas. Todo ello al precio habitual de 8 €. Los Detectives Clamp no tienen ni un minuto de descanso. *Akira*, *Suo* y *Nokoru* resolverán todos los casos en los que haya alguna damisela en peligro de por medio. Un desafortunado baile conmemorativo, una mascota perdida y el encuentro del primer amor... Recordemos que otros títulos de *Clamp* que la editorial tiene en su catálogo son: **Chobits**, **Wish**, **Wish Art Book**, **Lawful Drug** y **XXXHolic**.

Monster Collection, número 5. De *Sei Itoh*. Penúltimo número de esta obra bimestral. *Kasche* lucha con todas sus fuerzas contra el ángel caído para salvar a *Corvo* de una muerte segura, pero este obstáculo no es el único que la separa de la enciclopedia *Verum*. Un dragón llamado *Vebaal*, un secreto insondable que la lleva a otra dimensión y una invocación prohibida...

Love Junkies, número 5 (de 12). De *Kyo Hatsuki*. Cómic erótico para adultos.

Kamikaze, número 5 (de 7). De *Satoshi Shiki*. Entre las 248 páginas de este tomo (que cuesta 11 €), cuatro son a todo color. El poder de *Misao*, la líder

del clan del agua, aumenta por momentos y no se lo pone nada fácil a sus enemigos. El *Sr. Higa* se enfrenta a ella en sus dominios... ¿Cuál de los dos se llevará la victoria? Por otro lado, el enigmático *Otoroshi* sufre una transformación que lo revela como el jefe de un clan mítico. *Kamuro* tendrá que enfrentarse a algo peor que las ochenta y ocho bestias. ¿Será suficiente la fuerza de la espada divina *Kamikaze*?

Como dibujar manga: especial anime (BC-28). 100 páginas en blanco y negro; 32 páginas en color. Precio: 12,00 €. Este volumen está completamente dedicado a la animación y cuenta con toda la experiencia de una compañía como AIC, que ha realizado producciones tan impactantes como **Tenchi Muyo**, **Moldiver** o **Armitage**. Descubrirás cómo se hace el auténtico anime japonés. Pintar acetatos, realizar fondos espectaculares para tus escenas...

Reediciones: **Cómo dibujar manga 4**: El cuerpo humano (11 €) –3ª edición–; **Cómo dibujar manga 7**: Chicas guapas (11 €) –2ª edición–; **.Hack** (números 1 y 2), de *Rei Izumi* y *Hatsuya Hamazaki* (8 € c/u) –2ª edición–; **Orphen** (números 2 y 3), de *Yoshinobu Akita* y *Hajime Sawada* (8 € c/u) –2ª edición–.

En lo que respecta al resto de novedades de esta editorial para los próximos meses, la lista es la siguiente:

En septiembre se publican **Azumanga Daioh** (número 3), **Hellsing** (número 6), **Nirai Kanai** (número 4), **Evangelion** (númer 7), **XXXHOLIC** (número 2), **Rave** (número 3), **Someday's Dreamers** (número 2), **Secretos del manga 1**: Sexy girls (BC-29), **Cómo dibujar manga 14**: chicas del mundo (BC-27), **CLAMP Club de Detectives** (número 2), **Los caballeros del mundo Mon** (número 3), **Your Eyes Only – Clamp Artbook**.

Y, para más adelante, los títulos son los siguientes (iremos hablando de ellos según se publiquen):

Corona de flores. Más shojo de la mano de *Chiho Saito*. Esta obra, ambientada en la Italia del siglo XVI, nos presenta a *Leonora*, una chica decidida y excelente espadachina que descubre un cuadro con el retrato de una mujer idéntica a ella. Sin dudarlo, escapará con él en busca de su autor, el mismísimo *Leonardo da Vinci*. En su viaje se encontrará con personajes tan ilustres como el pintor *Rafael* o *César Borgia*.

Del cielo al infierno (septiembre); **El ladrón de las mil caras** (octubre); **Tokyo Mew Mew** (noviembre); **Ufo Baby** (noviembre); **Azul - Ai Yori Aoshi** (noviembre); **Duklyon** (noviembre); **Agharta** (noviembre); **Fruits Basket** (noviembre); **Gemelas milagrosas; Aishiterutze baby.**

En cuanto a la editorial Ivrea, sus próximos lanzamientos figuran a continuación:

Dream Kiss, número 4 y último (agosto); **Tokyo Juliet**, número 5 (agosto); **Slam Dunk**, número 19 (agosto); **Katteni Kaizo**, número 11 (agosto); **DNAngel**, número 9 (agosto); **Vagabond**, número 11 (septiembre); **Kaikan Phrase**, número 11 (septiembre); **Battle Royale**, número 4 (septiembre); **Slayers Knight of Aqua Lord**, número 2 (octubre); **Daydream**, número 6 (finales de año); **World of Narue,** número 6 (finales de año).

Y tras los números que tocan de sus series en curso, vamos con las novedades (algunas de las cuales ya os presentamos en primicia exclusiva en anteriores números de Minami):

Mahoromatic. Famoso sobre todo por el anime de Gainax, es un manga de 8 tomos creación de *Bunjuro Nakayama* y *Bow Ditama* que se centra en las desventuras de *Misato Suguru*, un estudiante de secundaria que vive solo desde que murió su padre y que por los azares del destino acaba con una androide de batalla llamada *Mahoro* en su casa de sirvienta. Pero el pasado de *Mahoro* esconde muchos secretos y poco a poco se irán develando en esta serie que mezcla el humor con la acción y la ciencia ficción. Saldrá a finales de agosto en formato B6 (12,8 x 18 cms.), e incluirá páginas a color, aclaraciones de la traducción y sobrecubiertas. El precio será de 8,50 €.

Ikkitousen (que significa literalmente "invencible"). Manga de combates entre estudiantes de secundaria famoso por incluir con mucho humor y toneladas de fan service aparte de condimentar con una historia sobre las reencarnaciones de los históricos héroes de la antigua leyenda china de los Tres Reinos. La genial combinación de sexo (yendo desde la clásica rotura de camiseta hasta mamadas) con peleas callejeras a tope, e historia tradicional china mezclada con el mundo real (alumnos ordenados por jerarquía feudal, gente que recibe decretos imperiales por móvil, etc.) han hecho que **Ikkitousen** haya dado mucho que hablar, habiendo provocado gran fama a su autor, *Yuji Shiozaki*. **Ikkitousen** cuenta también con una adaptación al anime que ha logrado desplegar toda una enorme gama de merchandising. Saldrá a finales de agosto en formato B6 (12,8 x 18 cms.), e incluirá páginas a color, aclaraciones de la traducción y sobrecubiertas. El precio será de 8,50 €.

Midori, échame una mano (Midori no Hibi). Esta obra de *Kazurou Inoue*, que acaba de terminar en Japón, nos muestra al estudiante de bachillerato *Seiji Sawamura*, el clásico macarra de mala reputación pero de buen corazón, obsesionado con conseguirse una novia. Tras un total de veinte rechazos, de pronto un día, al despertarse, descubre que su mano derecha se ha transformado en una chica llamada *Midori*, quien ha caído súbitamente en un coma misterioso ¡sólo para despertar en el brazo derecho de *Seiji* (aunque su cuerpo real sigue dormido en su casa). Además esta obra ha dado pie recientemente a una serie de animación. Para finales de agosto saldrá en nuestro país el primer tomo (de unas 200 páginas), al precio de 6,90 €.

Moonlight Mile. Manga de ciencia-ficción y gran realismo. En el año 2005, la humanidad vuelve a posar sus ojos en la Luna. La NASA anuncia un proyecto masivo llamado NEXUS que durará hasta el 2032, el cual explotará el más recientemente descubierto recurso natural del satélite: el "helium 3". Este proyecto originará en un enorme reactor que podrá cubrir mil veces el consumo energético de la tierra. *Watari Goro* será el encargado de comenzar la tarea de construcción de este enorme reactor, uniéndose al norteamericano "*Lostman*" en un viaje espacial que dará inicio a una nueva era en la historia del planeta. Obra de *Yasuo Ohtagaki*, **Moonlight Mile** ofrece unos dibujos sumamente detallados y realistas, repletos de aviones militares, cohetes y transbordadores espaciales con un lujo de detalles nunca visto. A todas las luces un manga adulto distinto a lo que se encuentra a la venta normalmente. La publicación empezará en septiembre; los tomos serán de unas 230 páginas y a un precio de 8,50 €.

Desgraciadamente, a día de hoy sigue sin fecha de publicación otra de las primicias que ya os presentamos el mes anterior, **Dr. Liam.**

Terminamos con Otakuland (quienes deberían mejorar su servicio de publicidad), que nos sorprenden (*NdL: Bueno, a mí no, que aquí no sale nada de* Adachi *sin que yo me entere* ^_^) con:

Short Program, número 1, 10 €. Obra del maestro *Mitsuru Adachi* y el formato de publicación es similar al de **Bateadores**.

New National Kid. 9 €. Obra del controvertido *Suehiro Maruo*.

KENSHIN 剣心
EL GUERRERO SAMURAI

VOLUMEN 4
Serie de TV
Contiene 5 Episodios

No te pierdas la serie de televisión de "Kenshin, el guerrero samurai", por primera vez en DVD VIDEO



Episodios 16 a 20	Extras
Master Digital	Menú interactivo
Español Dolby Digital 5.1	Acceso directo a escenas
Japonés Dolby Digital 2.0	Ficha técnica y artística
Subtítulos en Español	Datos de producción
Formato de pantalla 4/3	Galería de imágenes
	Trailers



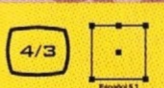








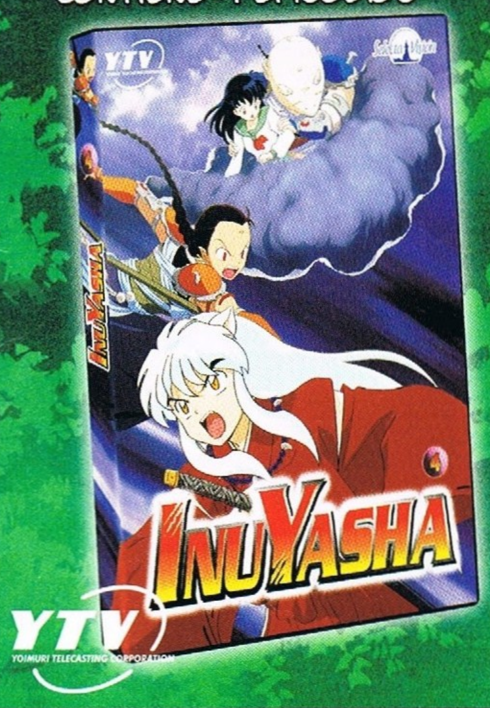






INUYASHA
DVD VIDEO

VOLUMEN 4
SERIE DE TV
CONTIENE 4 EPISODIOS

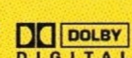


Episodios 15 a 18	EXTRAS
Máster Digital	Menú interactivo
Español Dolby Digital 5.1	Acceso directo a escenas
Japonés Dolby Digital 2.0	Ficha técnica y artística
Subtítulos en Español	Datos de producción
Formato de pantalla 4/3	Galería de imágenes

De la autora de "Ranma 1/2" nos llega su nueva serie que ya está triunfando en TV





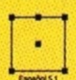














Selecta Visión S.L. C/ Diputación, 37 - Local 7B - 08015 Barcelona - Telf: 933251022
Mail: info@selecta-vision.com - Web www.selecta-vision.com



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Cerramos el apartado sobre manga en papel. Nos ocupamos ahora de las novedades animadas a nivel televisivo.

Lo primero que mencionaremos es el estreno de **Beyblade 2** (titulada en Japón **Beyblade 2002** y en medio mundo como **BeyBlade V Force**) en Antena3 (Fox Kids la lleva emitiendo desde hace tiempo). Como de costumbre, el estreno se ha hecho sin anunciarlo lo más mínimo (así que lamentamos que leáis esta información con tanto retraso) y a unas horas tremendamente cómodas. Se emite, desde el día 19 de julio, en torno a las 8:30 de la mañana, de lunes a viernes. Esta segunda parte de la serie se estrenó en Japón en diciembre de 2002, y comprende los episodios 52 a 63. Aparte de enfrentarse a nuevos rivales, los protagonistas lucirán ropas nuevas, y lanzaderas, "blades" y "bestias" mejorados...



Por su parte, Tele5 ha anunciado el estreno, en septiembre, de una nueva serie de animación. Producida por la RAI y la Rainbow italianas (aunque para la animación se ha contado con la colaboración de animadores taiwaneses), **Winx Club** luce un diseño de personajes que nos recuerda sospechosamente a **Witch** (de Disney) y en cierto modo al de la animación japonesa (donde tampoco son nada raros los ojos grandes y los pelos de colores). En cualquier caso, ha logrado un cierto éxito en los demás países europeos en los que se emite. Por supuesto, sus protagonistas y el estilo de la serie en general también nos recuerdan a las **Totally Spies** (amén de la ya mencionada **Witch**)... Con todo, esperemos que Tele5 nos vaya brindando otros tantos estrenos de los que nos gustan...

Y la otra novedad es que Tele5 está negociando reemitir **Hikari no densetsu** (que ya emitió hace una década con el título de **Piruetas**). Si bien por el momento la distribuidora no ha querido confirmar aún el cierre de las negociaciones, sí nos ha indicado que se está doblando de nuevo esta serie al español (en los estudios Musigrama, de Madrid), así como que están presentando otras tantas series a Tele5... Crucemos los dedos para que esto desemboque en lo que nos gustaría a muchos. Por supuesto, seguiremos pendientes de cualquier novedad por parte de la distribuidora e informaremos debidamente en las páginas de Minami.

Otro estreno, el de la tercera temporada de **YuGiOh**. El canal Nickelodeon tiene previsto empezar a emitir esta nueva hornada de episodios a partir del día 18 de septiembre, a las 10 de la mañana. Nuevos duelos y nuevas intrigas en los que *Yugi* y sus compañeros se enfrentarán a unas reglas de juego desconocidas mientras son trasladados por *Noah* a un mundo virtual que sólo él domina. En esta nueva temporada *Yugi* y su pandilla se dirigen a la isla en la que se desarrollará la batalla final del Torneo de la Ciudad. Pero el vehículo aéreo de *Kaiba* es secuestrado por el pérfido *Noah* y sus cinco colaboradores. Todos ellos son enemigos de *Kaiba* y *Yugi* desde el pasado, y regresan con un gran afán de venganza. De ese modo todo el grupo de amigos se ve envuelto en un nuevo duelo de monstruos, mientras el poder del ciberespacio está del lado de *Noah.* El dibujante *Kazuki Takahashi* es el autor de las aventuras de **YuGiOh**. Apasionado por los cómics desde su infancia, *Kazuki* debutó en la revista Shonen Jump antes de crear al personaje protagonista de la serie, *Yugi.* Un héroe que ha vendido en Japón más de 23 millones de cómics y que debutó como serie de televisión en el año 2000.

Por otro lado, el fin de semana del 11 y el 12 de septiembre, este mismo canal tiene programado un maratón dedicado a la serie, que llevará el título "48 horas de **YuGiOh**". Como indica el nombre, la programación del canal –a partir del día 11 de septiembre, a las 6:55h de la mañana– estará dedicada íntegramente a esta producción.

Por su parte, el Canal Buzz comenzará a emitir en septiembre, tal y como ya dijimos, la serie **Los caballeros del zodíaco**, la misma que hace ya quince años se estrenó en TVE (para, en 1992, hacerlo también en Tele5). Tienen intención también de emitir los largometrajes que en su día Manga Films sacó a la venta (uno de los cuales también fue emitido por Tele5).





Y otra novedad de este canal es el estreno de los nuevos episodios de **Inuyasha**. Será el día 23 de octubre, en el horario en que habitualmente vienen emitiendo esta serie (hasta el momento, al llegar al episodio 26 volvían a emitirla desde el primero).

Recordemos también que el autonómico K3 tiene previsto estrenar próximamente esos mismos nuevos episodios, si bien no disponemos de la fecha concreta. Y otra serie que continúa en este canal es **Detective Conan**, pues aproximadamente en octubre –coincidiendo con la reedición del primer volumen del manga– el K3 empezará a emitir una nueva ristra de episodios. Y posiblemente para esas mismas fechas empiecen a verse en este canal varias de las demás novedades que mencionábamos algún mes, pero, nuevamente, no podemos hablaros de fechas concretas.

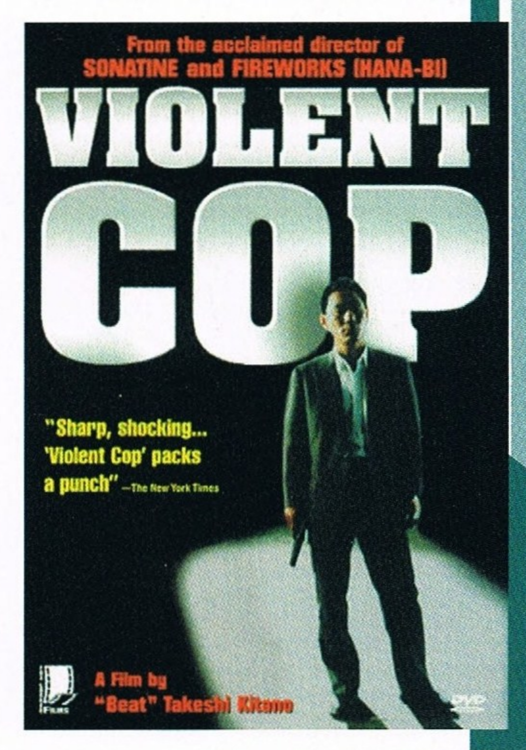




Otra noticia que nos llama la atención es la decisión de la dirección de TVE de aumentar, de cara al nuevo curso, el número de horas de programación infantil que se emiten en el ente público. Así, se dedicarán 40 horas semanales durante el curso lectivo a la programación juvenil e infantil, y 60 horas a la semana durante el período vacacional. La directora general de RTVE, *Carmen Caffarel*, señala que además se ha creado la Dirección de Programas Infantiles, dependiente de la Dirección de Programas, para "reforzar y potenciar el área de espacios infantiles, juveniles y educativos". Independientemente de que ello permita o no la emisión de algo más de anime en TVE, francamente es una medida bastante acertada, pues nuestros canales generalistas tienen muy abandonado al público infantil (ya sea porque apenas emiten programación infantil o porque la que emiten la emiten de forma totalmente desordenada y en horarios imprentables), sobre todo si comparamos la situación actual con la de hace una década. Lo triste es que las cadenas privadas no hayan anunciado medidas similares, por lo que es previsible que sigan ofreciéndonos la misma cochambre por las tardes... Por cierto, desde el día 23 de julio, TVE está reemitiendo **Digimon Frontier**, en el mismo horario en que viene ofreciéndonos esta saga últimamente.

Y otro dato que no deja de llamarnos la atención es que, a día de hoy, el operador Digital+ ha reconocido tener solamente 1.638.000 abonados (sin incluir los abonados al Canal+ terrestre), una cifra sensiblemente menor de los más de dos millones de abonados que, antes de la "fusión", sumaban Vía Digital y Canal Satélite Digital. Según los expertos, en buena parte esto se ha debido a la insatisfacción de los antiguos clientes de Vía Digital, cuya oferta de canales se ha sustituido casi por completo por la de Canal Satélite (siendo el anime uno de los géneros que más han sido apartados), al tiempo que las tarifas se les incrementaban tremendamente.

Por otro lado, en el momento de redactar esto, Localia está a punto de estrenar un ciclo de cine oriental (que durará hasta el 10 de septiembre), los viernes por la noche (a las 22:00). La primera cinta que emitirán será **Sonatine** (*Takeshi Kitano*, 1993) el 23 de julio, y seguirán **Boling Point** y **Violent Cop** (también con *Kitano*), **Gonin** (*Takashi Ishii*, 1995), **Audition**, **La isla** y por último **La anguila** (*Shoei Imamura*, 1997). Lamentamos que el aviso haya llegado tan tarde (porque para cuando salga esto ya no quedarán demasiados viernes), pero es que a nosotros mismos no nos lo han dicho hasta estas fechas.







Cambiando de tercio, y adentrándonos ya en las novedades en DVD.

Selecta Visión finalmente ha afirmado que a lo largo del año que viene pondrá a la venta en España la serie televisiva de **Ghost in the shell**, es decir, **Stand Alone Complex**. Este anuncio, que esperábamos desde que confirmó que la estadounidense Manga Entertainment (con quien Selecta tiene trato con frecuencia) gestionaría los derechos de esta serie para Occidente (junto con Bandai Entertainment), sin duda será recibido con gran interés por muchos aficionados.
Otras novedades, más cercanas en este caso, anunciadas por Selecta son, por un lado, la edición de un pack que contendrá la serie completa de **Serial Experiments Lain** en cuatro DVD, tal y como mencionamos el mes pasado. El precio finalmente será de 50 € y podrá adquirirse a partir del 22 de septiembre. Para esa misma fecha se podrá adquirir en las tiendas el cuarto volumen de las series de TV **Kenshin el guerrero samurái** e **Inuyasha**, así como un DVD único (al precio de 18 €) que contendrá la serie completa **Orguss 02** (son seis OVAs), que nos llega del catálogo de Manga Entertainment. Esta producción, donde por cierto los mechas están servidos, es una secuela producida entre 1993 y 1994 de la serie original **Cho Jiku Seiki Orguss** de 1983.
Por otro lado, ya en octubre (es decir, con ocasión del Salón), los lanzamientos serán los siguientes:
Noir, volumen 1; **Louie the rune soldier**, volumen 1; **Akira Edición Coleccionistas**; **Rahxepon**, volumen 3; **Kenshin el guerrero samurái**, volumen 5.
Os daremos más detalles sobre estos títulos a medida que vayamos recibiendo información.
Por último, y siguiendo con la línea ya iniciada con los cofres/packs de **Lain** y **Cowboy Bebop**, desde Selecta han anunciado que, de cara a finales de año, podremos conseguir el correspondiente a la serie completa de **Evangelion** (al parecer, y según lo que contó *Manu Guerrero* en una entrevista al portal de noticias www.asotaku.com, el "director´s cut", con escenas nunca vistas), mientras que para el año que viene piensan hacer lo propio con **Trigun** y **Escaflowne**.

Y ya que mencionamos **Cowboy Bebop**, recordad que el próximo 24 de agosto sale a la venta (después de varias semanas en videoclubs) el largometraje basado en esta serie. **Cowboy Bebop: la película** llega a nosotros de la mano de Columbia-Tristar, quien ya puso a la venta el mes pasado la película **Memories**.

Con respecto a Jonu, todavía no nos han revelado qué más material nos ofrecerán cuando llegue el Salón, pero por el momento está confirmada la edición en español de **Berserk**, **Ninja Scroll** (la serie televisiva), **Chobits** y los OVAs de **I"s**.

Y para cerrar este apartado (que con el veranito viene algo menos cargado que otras veces), recordad otros lanzamientos dignos de que los volvamos a mencionar: hacia septiembre / octubre está previsto el lanzamiento de los DVDs de **Porco Rosso** (Buena Vista), **Neko no Ongaeshi** (Cameo) y **Avalon** (Cameo); las dos primeras son producciones de Ghibli; la tercera es un filme de imagen real dirigido por *Mamoru Oshii*.



II CONCURSO DE DOBLAJE



¿Quieres ser actor de doblaje por un día? ¿Te gustaría poner la voz a tus personajes de anime preferidos? ¡Pues no te pierdas la segunda edición del concurso de doblaje del X Salón del Manga de Barcelona! Este año podrás elegir entre más personajes de tus series de animación preferidas ¡no dejes escapar la oportunidad de cumplir tu sueño!

Selecta Visión, Ficomic y la asociación de estudios de japonés y cultura "Grupo Kaika", te ofrecen una oportunidad única: convertirte en actor de doblaje por un día. Tus personajes favoritos de Evangelion, Wolf´s Rain y Rahxephon esperan que tú les pongas la voz. ¡Participa en el concurso y opta a magníficos premios!

Participar es muy fácil: sólo tienes que seguir las instrucciones del concurso para poder llegar a la gran final y optar a uno de los magníficos premios que ofrecemos. Pásatelo en grande doblando a tus personajes favoritos y conoce a los auténticos actores de doblaje de tus series preferidas. ¡Te esperamos!

Encontrarás toda la información referente al concurso en *www.2concursodoblajeselecta.com*, la web oficial del concurso, y en las revistas de Manga y Anime "Animedia", "Minami", "Dokan" y "Shirase".

BASES DEL CONCURSO

Podrán participar en el concurso todas aquellas parejas integradas por personas mayores de 12 años, sin límite de edad y sin distinción de raza, sexo o religión. La inscripción y participación son totalmente gratuitas.

Encontrarás toda la información del concurso en las revistas de manga y anime "**Animedia**", "**Minami**", "**Dokan**" y "**Shirase**" del mes de Agosto-Septiembre, y también en la web oficial del concurso: ***www.2concursodoblajeselecta.com***

El concurso consta de **dos fases**:
- -Una primera fase de selección de los finalistas. Un jurado seleccionará de entre todas las parejas participantes un total de **15 parejas finalistas**.
- -La segunda fase (la final) tendrá lugar el día **29 de octubre (viernes) de 16:30 a 19:30**, en el recinto de la Farga de l'Hospitalet, durante la celebración del **X Saló del Manga de Barcelona**, en una de las salas del primer piso, justo al lado de la sala de proyecciones.

Las parejas finalistas tendrán que acudir al recinto el día y la hora previamente indicado para la disputa de la final del concurso. Las parejas que no se presenten serán descalificadas del concurso.

Los participantes tendrán que acreditarse con su DNI o pasaporte para disputar la final. En ningún caso se aceptarán sustitutos de ninguno de los integrantes de la pareja.

Toda persona que haga un mal uso del material, mobiliario, etc., o que no respete a los demás participantes será descalificada del concurso.

PREMIOS

1º Premio. (valorado en 450 €)
- -1 Reproductor DVD
- -Película Akira Edición Especial Coleccionista
- -Pack colección completa Cowboy Bebop
- -Pack colección completa Serial Experiments Lain
- -Colección completa Wolf´s Rain (6 volumenes)
- -Colección completa DNA (3 volumenes)

(Para saber cuál será el 2º y 3^er premio, conéctate a la web del concurso (***www.2concursodoblajeselecta.com***) o infórmate en el cd que aparece en estas revistas: "**Animedia**", "**Minami**", "**Dokan**" y "**Shirase**")

CÓMO PARTICIPAR

1- La participación en este concurso es **por parejas**. Por lo tanto, **no** se puede participar individualmente, sólo se puede participar en grupos de dos. Pueden ser parejas mixtas o parejas chico-chico o chica-chica.

2- Para participar es necesario enviar una **prueba de voz** muy especial. Tanto en la web oficial del concurso que estará disponible a partir del 2 de Agosto de 2004 (www.2concursodoblajeselecta.com) como en los CD's de las revistas de manga y anime "Minami", "Shirase", "Animedia" y "Dokan"encontrarás varias escenas de las series elegidas. Junto a tu pareja, tendréis que elegir una, leer el diálogo de esa escena en español y grabar vuestras voces en casete, CD, mp3 o MiniDisc. Una vez grabada la prueba de voz, tienes que enviar el casete, CD, mp3 o MiniDisc a la siguiente dirección antes del día 4 de Octubre de 2004:

SELECTA VISIÓN S.L.,
"II Concurso de doblaje 2004"
C/ Diputación 37, local 7b - 08015 Barcelona

3- Además de la prueba de voz en los formatos antes mencionados, es necesario introducir en el sobre un papel con los nombres, apellidos y edades de los integrantes de la pareja, una dirección completa, teléfono y e-mail de contacto.

4- El jurado elegirá las 15 pruebas de voz finalistas. Las parejas finalistas serán anunciadas tanto en la web oficial del concurso (www.2concursodoblajeselecta.com) el día 11 de octubre de 2004 como en los números correspondientes al mes de octubre de las revistas "**Animedia**", "**Minami**", "**Dokan**" y "**Shirase**".

5- Las 15 parejas finalistas tendrán derecho a participar en la final del concurso de doblaje el día 29 de octubre de 2004, a las 16:30, en el recinto La Farga de l'Hospitalet, durante la celebración del X Saló del Manga de Barcelona.

6.- Si tenéis alguna duda, podéis poneros en contacto con nosotros a través de la siguiente dirección de e-mail: kaika@grupokaika.org

* La escena escogida para la prueba de voz será con la que los concursantes participarán en la final. No se aceptarán cambios de escena con respecto a la prueba de voz.

Para más información, visita la página web *www.2concursodoblajeselecta.com* y el CD de las revistas "Animedia", "Minami", "Dokan" y "Shirase"



BREVES

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Vamos ahora a abordar las noticias breves o de carácter internacional de este mes, sin olvidarnos, claro, de las que nos deja el mundo de los videojuegos:

Empezamos con una noticia que no es manga, pero que igualmente resulta interesante, y es que el canal Paramount Comedy va a emitir toda la serie de **South Park**, desde el episodio uno. Será de lunes a viernes a las 23:30, emitiéndose de lunes a viernes. Empieza el 30 de agosto, día en el que tambíen empieza la emisión en este canal de nuevos episodios de **Los Serrano** y **7 Vidas**.

Para cuando leáis esto estará a punto de estrenarse en los cines **Doraemon el gladiador**, en donde el famoso gato-robot nos lleva hasta un mundo fantástico lleno de robots y artilugios. Y es que la popularidad de *Doraemon* entre el público sigue en aumento. La película que vimos en los cines el año pasado, **Doraemon y el Imperio Maya**, fue la sexta cinta de animación con más espectadores en nuestro país durante ese año.

Donde no parece que se estrenará la correspondiente película de **Doraemon** es en Japón, pues la productora ha anunciado que el famoso personaje creado por el dúo *Fujio F. Fujiko* no se pasará por las pantallas niponas de cine durante 2005, rompiendo así una tradición de más de dos décadas. Pero sí está confirmado que se halla en producción un nuevo filme de **Doraemon** para estrenarse en 2006. Recordemos que este año se ha estrenado en Japón la vigésimo quinta película del personaje.

Como de costumbre, apuntaremos con nuestros prismáticos hacia Francia para contarnos algunas de las últimas novedades que allí se cuecen. Por ejemplo, que la editorial Casterman ha tenido bastante éxito con la publicación de **Barrio Lejano** de *Jiro Taniguchi* y que por ello ha decidido crear una nueva colección bajo el nombre de "Sakka" donde publicará trabajos de corte parecido. Entre los primeros títulos que aparecerán están **Kaikisen** de *Satoshi Kon* (autor de **Perfect Blue**; **Kaikisen** se publicó en Japón en 1990), **Forget me not** de *Kenji Tsuruta*, **Kinderbook** de *Kan Takahama* o **Nasu** (con el título francés de "Un éte andalou et autres aubergones"). La colección la dirigirá el conocido artista *Frederic Boilet* y como vemos sigue una línea similar a la que en España corre a cargo de Ediciones Ponent Mon.
Este mes de julio, los franceses pudieron disfrutar en las pantallas de cine de un número de películas orientales considerable: la coreana **Wondefull Days**; la película de terror coreana **Tale of two sisters**; la japonesa **Seance** de *Kiyoshi Kurosawa*; la china post-apocalíptica **All tomorrow's parties**; la tailandesa **Last life in the universe** (de la que en Minami ya se habló dentro del artículo sobre el BAFF 2004); la también tailandesa **Ong-bak**; y la coreana **Spring, summer, fall, winter...and spring** de *Kim Ki Duk*. Un momento, a ver, ¿cuántas películas orientales había en cartelera por nuestras tierras...?
Y sin embargo, y pese al magnífico panorama que parecen tener nuestros vecinos, una francesita ligue veraniego del jefe le contaba que le resultaba casi imposible conseguir nada manga, que como mucho DVDs, y en condiciones muy especiales, pues por ejemplo **Rurouni Kenshin** sólo está en japonés subtitulado en francés, sin más opciones.

El director de **Evangelion**, *Hideaki Anno*, aparece como actor en la película **Cha no Aji** (El sabor del té) del director *Katsuhito Ishii*; *Anno* interpreta en la película a un director de anime, algo que le debió de resultar familiar. Lo curioso es que *Anno* dirigió una película titulada **Ritual** cuyo protagonista era otro conocido director de cine, *Shunji Iwai*. Así que no es extraña la aparición del director en la película de *Ishii*, donde sin duda el protagonismo se lo lleva *Tadanobu Asano* (**Zatoichi**, **Ichi the killer**, **Picnic**), el actor de moda.

Estas navidades se estrenará en Japón la cuarta película de **Inuyasha**, que llevará el título de **Guren no Houraijima**. Empieza a convertirse en una costumbre ver una película de **Inuyasha** por Navidades. Y para más inri, se estrena junto a una nueva película de **Hamtaro**.

Otros que parecen no parar son los miembros del estudio Gonzo (quienes, por cierto, recientemente se pusieron en contacto con nosotros por detalles que ya iremos revelando). Después del estreno de la serie televisiva de animación basada en **Los Siete Samuráis** de *Akira Kurosawa*, se atreven con otro clásico (esta vez de la literatura): **El conde de Montecristo**, de *Alejandro Dumas*. Si en **Samurai 7** llevaban **Los siete samuráis** a la ciencia ficción con mechas incluidos, **Gankutsuou** (que así se titulará la adaptación de la obra de *Dumas*) se ambienta en un Paris futurista. La serie está dirigida por *Maeda Mahiro* y podéis obtener más información en la web oficial de la serie: http://www.gankutsuou.com/

Si Gonzo no para, otros para quienes las vacaciones no abundan son los componentes de Madhouse, que, además de preparar la versión animada del manga **Beck**, están trabajando en la serie de televisión **Sweet Valerian** (*NdM: mmmm, ¿no os recuerda este nombre al de cierta serie yanqui de imagen real –y bastante chorra– que emitía Antena 3 hace tiempo?*), una nueva idea de las *Clamp* que empieza a emitirse en agosto en la TBS y la MBS. La historia nos habla de tres chicas que, por error, reciben el "Permiso de Valeriana" en lugar del "Permiso de conducir ciclomotor". ¿Y qué son las "Valerianas"? Ni más ni menos que las encargadas de luchar contra el malvado "ejército del estrés", para lo cual podrán transformarse en tres tiernos conejitos... La web es: http://www.sweetvalerian.com/

También vuelve a la carga *Kia Asamiya*, después de pasarse una temporada en los Estados Unidos trabajando para Marvel. Y parece ser que recuperará su serie **Silent Mobius** con una nueva entrega titulada **Silent Mobius Neos**; será en octubre de este año cuando la revista **G Fantasy** la empiece a publicar. Además, *Asamiya* ha empezado a publicar este mes de julio un nuevo manga: **Kanojo no Carrera**, un manga automovilístico que se ha empezado a publicar muy recientemente en la revista Weekly Playboy. En él, *Asamiya* se centra mucho más en el entorno de los coches y las vidas que los rodean, más que en las simples competiciones.

Tim Burton está trabajando en su nueva película de animación, titulada **The Corpse Bride**. En principio, la fecha de estreno que se da es octubre de 2005. La historia se basa en un cuento tradicional ruso del siglo XIX en el que un hombre se casa con una mujer muerta... Que se preparen los fans de la genial **Pesadilla antes de Navidad**.

Kenichi Sonoda continuará con uno de sus mangas más conocidos: **Gunsmith Cats**. Llevará el subtítulo de **Burst** y comenzará a publicarse en septiembre.

Este mes de junio empezó a emitirse una nueva serie de ciencia ficción realizada por el estudio Bones (**Wolf's rain**) titulada **Kurau: Phantom Memory**. Su web es http://www.kurau.net/, si bien en la web del canal de TV también podéis encontrar información: http://www.tv-asahi.co.jp/kurau/

Konami ha anunciado estar trabajando en un nuevo videojuego para Playstation 2 basado en **Doce Reinos** (será el segundo juego dedicado a esta serie).

Este mes de julio se emitió en las televisiones japonesas el décimo sexto especial de **Lupin III**, que llevó por título **Nusumareta Lupin**.

La Toho nos ha dado una gran noticia, pues **Steamboy**, la última película de *Katsuhiro Otomo*, ha sido elegida como película de clausura en el próximo Festival de Cine de Venecia, que se celebra del 1 al 11 de septiembre. Realmente es una noticia sorprendente, porque nunca un festival de cine de "los importantes" (entiéndase Cannes, Venecia o Berlín) había escogido una película de animación para clausurar el festival. La animación está siendo reconocida poco a poco como demuestra el que en Berlín se otorgara el gran premio a **Chihiro**, el que **Shrek** pudiese participar en Cannes o el

que **Ghost in the shell Innocence** hiciera lo propio en la sección a concurso en el último celebrado en Cannes.

Seguimos hablando de **Steam Boy**, pues el día 17 de julio se anunció que, de aquí a dos o tres años, los japoneses podrán disfrutar en sus pantallas de una secuela de este filme. Por cierto, la producción del primer filme llevó un total de nueve años de trabajo.

El 9 de octubre se estrenará en Japón la versión en imagen real de **Devilman**, un manga de *Go Nagai*.

El Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid (*Pedro Núñez Morgades*) ha solicitado recientemente al Gobierno la creación de un consejo audiovisual estatal. Según *Morgades*, se debe instituir "cuanto antes un consejo audiovisual a nivel nacional" y será imprescindible que los profesionales de ese consejo "se pronuncien por los contenidos y por las normas y velen por la formación de los menores al igual que lo están haciendo ya los consejos audiovisuales de Navarra y Cataluña". *Morgades* ha invitado también a las televisiones a renovar su compromiso de autorregulación que firmaron en 1993 y que, según dice, no ha sido nunca aplicado. En Minami, creemos muy acertado que se pida algo así y que de verdad se tomen medidas contra la telebasura y los programas de mal gusto que inundan los horarios infantiles, del mismo modo que nos gustaría que las televisiones diferenciasen los dibujos animados infantiles de los que no lo son (algo que ya viene haciendo el K3, por ejemplo). Sin embargo, en las declaraciones a las que nos estamos refiriendo, *Morgades* no pudo evitar hacer una mención "de honor" a la animación japonesa, pues, según él, "no estamos comprando productos de calidad nacionales que sí nos compran en otros países y, en cambio, estamos comprando productos en lotes de, por ejemplo, dibujos japoneses llenos de violencia que en Japón están prohibidos para menores". Lo cierto es que tal afirmación tiene algo de cierto en cuanto a que muchos dibujos japoneses no son para niños pequeños (aunque todos sabemos que en Japón los dibujos no están "prohibidos" a menores), pero ni ello implica que no deban emitirse (siempre habrá un horario adecuado) ni debería interpretarse como que todo lo japonés es violento; y, por otro lado, también le agradeceríamos al señor *Morgades* que nos indicara qué casos de "comprar dibujos japoneses en lote" ha notado él, porque nosotros no lo vemos tan claro (*NdL: Bueno, alguno ha habido, pero no es algo que se comente porque no es agradable saber que la serie que tanto te gusta llegó de rebote porque se la endosaron a X cuando éste compró lo que realmente le interesaba*)...

Ghibli acaba de inaugurar la página web de su último estreno, **Hauru no ugoku shiro** (Howl's moving castle), que podrá verse en Japón en noviembre de este año, después de casi dos años de producción. El filme, que se basa en una novela de *Diana Wynne Jones*, narra cómo una joven de 18 años sufre una maldición que la convierte, al menos externamente, en una anciana. La joven, por otro lado, está enamorada de un mago llamado *Howl*, que posee un castillo "móvil", que le permitirá viajar por el mundo en busca de un remedio para su maldición. La web es: www.howl-movie.com

El Espacio de Arte y Tetería Tesauro (en Madrid) acaba de anunciar el ciclo "Anime nipón". Con ánimo de dar a conocer anime de calidad y poco conocido, en septiembre dará comienzo este ciclo, de duración en principio indefinida, y que consistirá en la proyección, en pantalla de cine y dos miércoles al mes (no consecutivos), de algunos de los exponentes de la animación oriental. Está dirigido a aficionados y, sobre todo, a quien quiera familiarizarse con el género. La dirección de la sala es:

C/ del Ave María, 18
28012 – Madrid
(Metro Antón Martín y Lavapiés)
Tel.: 91 467 35 99 / sccs@wanadoo.es

Las primeras citas serán los miércoles 8 y 22 de septiembre a las 21h y los títulos elegidos: **Wonderful days** (día 8, a las 21h), **Hoshi no Koe / Las voces de un planeta distante** (día 22, a las 21h) y **Arjuna, la chica de la Tierra** (día 22, a las 21:30h). En todos los casos, la proyección será en versión original subtitulada en español.

Este mes de julio ha salido a la venta en EE.UU. un nuevo libro de *Brian Ruh* sobre *Mamoru Oshii*. Se trata de un análisis de sus películas hasta el momento, acompañado con algo de historia y referencias al anime en general. La editorial es Palgrave Macmillan y el libro se llama **Stray dog of anime** (El perro callejero del anime).

Parece ser que las *Clamp* están preparando un nuevo proyecto junto con la casa americana Marvel, como ya hiciera *Kia Asamiya*. Y es que los americanos saben bien que algunos de los dibujantes japoneses de prestigio son fans declarados de algunos de sus productos (como *Katsura* con **Batman**). Ahora bien... *¿Clamp* –las reinas del shojo– y Marvel –los reyes de los superhéroes americanos hipermusculados–? Por el momento no hay información oficial, pero los rumores apuntan a que esto va en serio y que el proyecto verá la luz el año próximo...

La película de **Fullmetal Alchemist** verá la luz en 2005, previsiblemente pasado el verano. Según informa el diario Mainichi Shinbun, el argumento del filme se ubica cronológicamente dos años después del final de la serie regular de TV.

Las casas Top Cow y Eidos parecen tener previsto lanzar el primer volumen recopilatorio del cómic de **Tomb Raider** junto con el próximo videojuego de la saga, es decir, durante el verano de 2005. Así, este volumen recogerá los cincuenta primeros números del cómic (el cincuenta aparecerá precisamente a principios de 2005). Aunque Eidos se niega a confirmarlo, Top Cow está participando en el desarrollo del que será el 7º capítulo de las aventuras de *Lara Croft*...

Productión IG ha anunciado que **GitS 2: Innocence** aparecerá a la venta en Japón en cuatro ediciones diferentes: la básica (formada por dos discos y por unos 30 €), la "dog box" (con los mismos dos discos, y, además, una caja de música; por unos 50 €), la "staff box" (también dos discos, pero algunos extras más –como el storyboard original–; unos 50 €) y la edición coleccionista (con cinco discos –tres de ellos, dedicados por entero a entrevistas y reportajes sobre la producción del filme–, una figura de 40 cm de *Gynoid*, un libro de 194 páginas en color más el libro de ilustraciones oficial de la película; todo ello por "tan sólo" unos 390 €).

La Game Cube da la bienvenida a una nueva entrega de la saga **Pokémon**; tras **Pokémon Channel** y **Pokémon Colosseum**, Nintendo está preparando **Pokémon Box**, un lanzamiento por todo lo alto... Sin embargo, no podrá comprarse por separado: la forma de hacerse con él es, por un lado y sólo si eres miembro del Club Nintendo y estás registrado como miembro VIP 24:7, consiguiendo un total de 4000 estrellas, que podrás canjear por **Pokémon Box**. La otra manera es adquiriendo el pack Game Cube + Pokémon Colosseum + Pokémon Box. Y es que Pokémon Box en realidad no es un juego, sino, en resumidas cuentas, una herramienta que te permitirá ordenar, buscar, analizar, observar o duplicar los Pokémon que hayas conseguido en los juegos Rubí y Zafiro. Con todo, Pokémon Box es un producto única y exclusivamente destinado a auténticos frikis de esta serie...

Recientemente se ha confirmado que la segunda serie de **Gantz**, titulada **Gantz 2nd**, será estrenada el 26 de agosto en el canal Network AT-X.

Terminamos con las jornadas nacionales. En concreto las **Jornaícas de Zaragoza**, que este año celebran su octava edición. Tendrán lugar entre los días 24 a 26 de septiembre, en el Centro Cívico Delicias. Organizadas por la Asociación Tatakae, contarán con los ingredientes habituales y, por supuesto, con su plato fuerte: unos musicales francamente insuperables (este año sobre **Slayers** y **Evangelion**). Más información en: http://www.tatakae.com

La otra típica de estas fechas (septiembre) son las **Jornadas de Manga, Anime y Cultura Japonesa de Castellón**, que este año celebrarán su sexta edición en el Edificio Urban (Quadra Salera s/n, Castellón) los días 25 y 26 de septiembre. En su programa incluyen actividades típicas, es decir concursos de cosplay, karaoke, trivial, dibujo, videojuegos... Y por supuesto también mercadillo, gymkhana, exposiciones, demostraciones de artes marciales, mesas redondas y las imprescindibles proyecciones. Si queréis ver el programa completo, podéis hacerlo en: http://www.senpai.tk

Y ya vale, que aunque no tengamos vacaciones, unos días sí que nos gustaría pillarnos para relajarnos del estrés que se supone estar siempre al filo de la noticia...

Mazochungo y **Lázaro**,
cerrando ya las maletas y mochilas

PD: Y noticia de última hora que acaba de llegar. Parece que ya está confirmado quién interpretará a *Lord Voldemort* en la cuarta película de **Harry Potter**. Se trata de *John Malcovich*. Sí, resulta sorprendente porque no es inglés, pero como decimos parece confirmado que será él. Seguiremos informando.

Rave
Marchando una de aventuras

Desde el pasado Salón del Cómic de BCN, podemos disfrutar de la mano Norma Editorial de este nuevo manga shonen, cargado de acción y peleas, al más puro estilo One Piece. Muy similar a ésta en cuanto a dibujo, Rave posee un argumento completamente diferente. Podéis pensar que es un poco típica, y razón no os faltará: Chaval con mucha fuerza, del lado del bien, que debe luchar contra todos los malos. Rave es así, y no trata de esconderlo.

¿De qué va?

Bien, ahora que ya estaréis más situados, sólo os falta saber el argumento. Después de un pequeño prólogo, nos situamos en el presente donde *Haru*, un chico que vive con su hermana, está pescando tranquilamente. Tranquilo hasta que pesca a un extraño ser, que él considera un perro, aunque nadie sabrá a ciencia cierta lo que es. Asombrado, a través del "perro" -que más tarde llamará *Pule*- conocerá al anciano que lucha con el poder de la piedra Rave contra el malvado *Dark Bring*. La piedra está esparcida en diversos fragmentos por todo el mundo, y quien posea todos los fragmentos podrá adquirir una terrible fuerza. El anciano no puede vencer y *Haru*, sin darse cuenta, pasará a ser el sucesor del mismo ya que tiene la capacidad para controlar la piedra y usar sus poderes. A partir de aquí empiezan las aventuras y no os quiero destripar nada más porque luego no tendrá gracia que lo leáis.

El autor del manga es *Hiro Mashima*, un completo desconocido en nuestro país. *Mashima* posee un estilo gráfico simple pero efectivo, aunque no se queda ahí porque evoluciona a lo largo de la serie. En 1998, con tan sólo 21 años, creó **Rave** y obtuvo un gran éxito. La versión animada también fue realmente popular e incluso más tarde aparecieron un par de videojuegos.

La edición y el anime

La edición está muy en la línea de Norma. Es buena, pero en todo caso mejorable. Tomo con sobrecubiertas, onomatopeyas traducidas al español -con un tamaño de letra quizá un poco grande- y un nivel de tinta un poco inferior al japonés. La tipografía escogida, por su parte, es correcta y facilita la lectura. Han mejorado, pero las ediciones niponas siguen estando por encima.

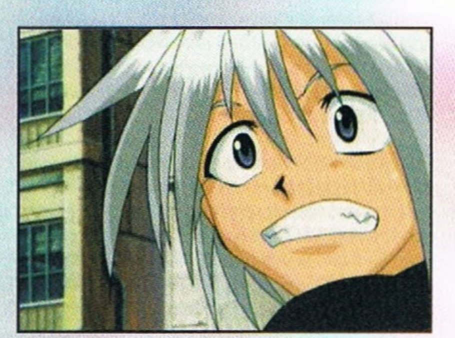
Y sobre el anime de **Rave**, aún es demasiado pronto para saber si aparecerá algún día por nuestro país. Formado por 51 capítulos, fue el estudio Deen (**Fruits Basket** o **Samurai Deeper Kyo**) quién se encargó de su realización y la verdad es que el resultado final es más que satisfactorio. Se emitió en el 2001 en Japón con gran éxito de audiencia y hay opiniones para todos los gustos: Unos dicen que es mejor el anime porque cuenta con mejores diseños y con más escenas de humor y otros afirman que para profundizar mejor en los personajes es mejor la versión en papel. Pero dejando a un lado las opiniones de otros, lo que sí es cierto es que el anime cuenta con buenos diseños -algunos han cambiado bastante respecto al manga-, animación fluida y una buena música. Además el ritmo narrativo es rápido y la acción nunca se detiene. Está al mismo nivel que las otras producciones del estudio Deen. En todo caso, y para que os hagáis una idea, si os gusta el manga de **Rave**, os gustará con toda seguridad su versión animada.

¿Merece la pena?

Si no habéis leído nada del manga y ésta es la primera información que recibís de él, quizás todavía tengáis algunas dudas. Pero aclarémonos: Si no os gusta el manga de acción y aventuras con luchas, violencia y demás cosas por el estilo, olvidaos. **Rave** exprime esa fórmula al 100%. Si por el contrario, os gustan las series de ese estilo (como por ejemplo, **One Piece**) disfrutaréis como enanos y no os arrepentiréis en absoluto de vuestra compra. Sois vosotros finalmente los que decidís, pues vuestro es el dinero y la serie posee 18 tomos.

Comentar tan sólo que no esperéis que el primer número sea especialmente adictivo o con muchas sorpresas. Eso sí, da la sensación ya desde el primer tomo de que **Rave** tiene muchas cosas que contar al lector.

Pedro López [Sirinae]





SHINZO

LAS CARTAS SIGUEN REINANDO

"Ay mi madre", pensaréis algunos. Y nos os faltará razón, pues lo que tenemos entre manos es otra (¿otra más?) serie basada en juegos de cartas, trucos de cartas, o cartas en general. Mutantes, combates, transformaciones... Lo de siempre, pero también como siempre, con una historia sorprendente y bien trabajada.

A ver por dónde nos salen ahora...

La historia de **Shinzo** es algo enrevesada en algunos puntos, pero en general, un buen argumento y unos personajes carismáticos hacen de ella un buen entretenimiento para, sobre todo, los más peques. Hace ya un tiempo que la cadena privada Fox Kids comenzó a emitirla del tirón, hasta sus últimos capítulos. Ahora, sin aviso previo, sin mención especial y sin demasiado bombo, han vuelto a la carga con ella en horario de tarde. Así pues, los que se la perdieron en su día, pueden volver a disfrutar de este mundo mágico.

Todo comienza con la protagonista (claro), *Yakumo*, una humana que, por culpa de un virus que está diezmando a la raza humana, es congelada criogénicamente por su padre durante un tiempo de 50 años, que se acaban convirtiendo en 500 debido a un error de cálculo. Total, que cuando despierta su planeta está gobernado por una especie de mutantes llamados enterranos, mitad humanos mitad animales, creados para sobrevivir al virus, y que durante el sueño de la joven se rebelaron y se hicieron con el poder. Siete generales enterranos se encargaron de considerar a la raza humana como un peligro y exterminarla, rebautizando también el planeta con el nombre de Enterra. La chica se encuentra con un dilema ante esta situación, y decide visitar el único lugar donde se dice que aún queda un reducto humano, y donde probablemente esté la clave para poder convivir todos en paz y armonía: Shinzo.

Sin embargo, no irá sola, pues tres enterranos que no se muestran muy de acuerdo con las teorías de sus superiores le ayudarán en su lid. Éstos son *Shago*, un galán que controla las aguas; *Kutal*, un bonachón y gigante gato amarillo; y *Mushra*, un joven que guarda muchos secretos. Cada uno de ellos posee una especie de "evolución", una forma avanzada de su figura, con la que ayudarán a *Yakumo* a llegar hasta Shinzo. Sin embargo, sus poderes van más allá, pues en situaciones desesperadas, los tres pueden unirse en una súper forma llamada *Mushrambo*. Pronto se encuentran con su primer y duro reto, *Rusfine*, una de los siete generales conocida como "la señora de los pájaros", que posee la capacidad de viajar a su antojo por el espacio-tiempo. Consigue atrapar a los tres protectores de la joven y los envía al pasado para mostrarles una terrible verdad: El que guió a los siete generales en la destrucción de los humanos, ése con mayor poder de todos los demás, el supremo entre los generales, no era otro que *Mushrambo*. El hecho de que pudieran transformarse en una figura benévola era simplemente porque el amor de *Yakumo* les impedía ser de otro modo. Pero tenemos un problema, porque *Rusfine* trae al presente al *Mushrambo* malo, con lo que gracias a las piedras que cada uno de ellos posee, regalos de su niñez y que esconden un gran secreto, logran conseguir una forma capaz de vencer a este *Mushrambo* oscuro. Ya veis, líos e intriga por todas partes ^_^

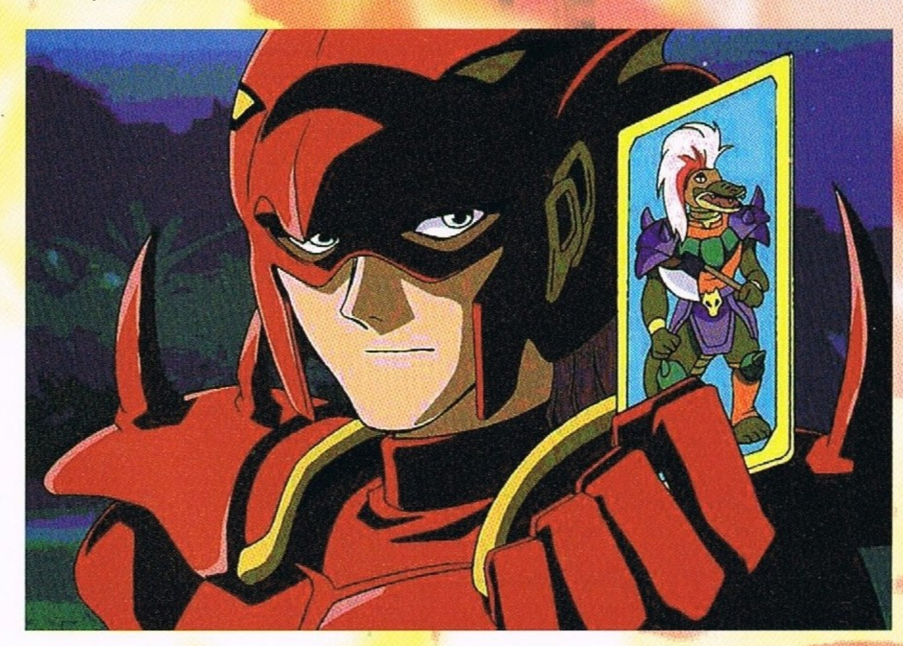
¿Y las cartas?

Pues sí, me falta contar lo de las cartas. Es sencillo: Cada vez que derrotan a un enemigo, éste se convierte en una carta, que ellos absorben o bien en forma de poder propio o bien en forma de energía motora (vamos, para mover el coche). Alguno de los protagonistas incluso llega a convertirse en carta... Hay de todo.

Pues ya está

Un artículo rápido para una serie así. Como ya decimos, Fox Kids ha decidido volver a emitirla en horario infantil. Os hablaríamos del creador (*Tetsuo Imazawa*, también director de **Transformers Masterforce**) o de los dos CDs de música que hay a la venta, pero el espacio manda y habrá que dejar eso para una futura ocasión. ¡Un saludo!

NeoRuB



ACOMPÁÑANOS HASTA LA ÚLTIMA FRONTERA



A La 2 parecen caerle bien los bichitos digitales. ¿Llevará su encargado de parrilla unas gafas de aviador? Algún día lo sabremos, pero mientras, aquí tenemos, y después de su hermano pequeño Digimon Tamers, la nueva (y última en España) saga de Digimon: Frontier. ¿Más de lo mismo, tal vez? Un rotundo no. Vamos con lo nuevo.

Pagando la novatada

Nuevos niños elegidos en el mundo digital, y nuevos digimons... ay no, me colé de temporada. Tenemos entre manos la cuarta temporada de **Digimon**, que desde que arrancó en nuestro país hace ya unos años no ha hecho más que venir dándonos sorpresa tras sorpresa.

Todos recordamos esa primera temporada en la que unos chavales viajaban por error al mundo digital, donde conocían a los digimons, una especie de mascota que podía evolucionar según ganaba experiencia en el combate. A ella le siguió una segunda temporada, con los personajes de la primera ya crecidos y, ahora sí, nuevos niños elegidos en el mundo digital, al cual podían acceder libremente gracias a sus nuevos dispositivos digitales. La sorpresa vino después, con una tercera temporada totalmente nueva, sin nada que ver con las anteriores ediciones. Ahora tenemos a los digimons buscando desesperadamente el modo de digievolucionar, algunos en el mundo real con entrenadores y otros en el mundo digital armando follón. Por cierto, fue comentada en la **Minami** anterior.

Pues, de nuevo, los digimons cambian de formato, de envase y de tamaño, pues la historia de **Digimon Frontier** es algo totalmente nuevo. Tan tranquilamente feliz en su mundo real se encuentra *Takuya*, nuestro chico de las gafas, cuando le llega un mensaje extraño al móvil. ¿Quieres embarcarte en un juego increíblemente genial? (o similar). No lo duda, como es evidente, y allá que se encamina él, aterrizando en el mundo digital. Allí conoce a *Tommy*, un pequeño lloroso, a *JP*, el grandullón del grupo, y a *Zoe*, la guapa. Pero falta, por supuesto, el chulillo de turno, papel que le toca asumir a *Kôji*. El meollo del rollo es que llegan al mundo digital los cinco, encontrándose que unos cuantos digimons poco agradables se están encargando de robar el digicódigo del mundo digital, que es, por así decirlo, el sustento del lugar. Sin digicódigo, no hay digimundo. ¿Y por qué? Bueno, antes había tres ángeles digimons guardianes, de nombres *Ophanimon*, *Seraphimon* y *Kerpimon*. Pero ahora, el último de ellos se ha pasado al lado oscuro, rebelándose y dedicándose a fastidiar a los demás. ¿Tanto le fastidia no tener una "ph" en el nombre, como sus dos compañeros? No, no es ése el caso. Su dominio de protección, los digimons de base animal, según él no eran tan protegidos como los otros, lo que le hizo crecer en frustración, hasta que su corazón se corrompió del todo. ¿Y cómo van a luchar cinco chavales humanos, sin compañeros digitales, contra un poder tan grande? Aquí está la novedad. En la antigüedad existieron diez guerreros digitales que libraron al mundo de un mal increíble. Cada uno de esos guerreros representaba el poder del fuego, el hielo, el trueno, el viento, la luz, la oscuridad, el acero, la madera, la tierra y el agua. Ahora, esos diez espíritus están diseminados por el mundo digital, y poco a poco, los compañeros irán encontrándolos, capturándolos con sus D Scan (el nuevo dispositivo) y consiguiendo así digievolucionar ellos mismos. Chulo, ¿eh? Pues no es más que el principio, pues a estos diez espíritus digitales con sus correspondientes evoluciones, le podemos sumar la evolución animal, una forma más poderosa de digievolución espiritual, y a ésta, añadimos la doble digievolución, una mezcla de las dos, la repera oiga. Así pues, *Takuya*, espíritu del fuego; *Tommy*, espíritu del hielo; *Zoe*, espíritu del viento; *JP*, espíritu del trueno y *Kôji*, espíritu de la luz, deberán luchar contra los espíritus malos, al servicio de *Kerpimon*; los otros cinco espíritus digitales. Uno de ellos, el más problemático, el de la oscuridad, da bastante que hablar... pero mejor no destripar nada. Como no se puede contar demasiado, pues lo contrario sería destriparlo todo, vamos a analizar cada digimon de los protas.

TAKUYA KANBARA

El protagonista, como ya dijimos. De 11 años y en quinto de primaria, recibe el mensaje de *Ophanimon* el día del cumpleaños de su hermano. Su espíritu digital es el del fuego, transformándo-

se en *Agunimon* gracias a él. Su forma animal es *Burning Greymon*, y el resultado de mezclar ambos es *Aldamon*. Luego hay otras digievoluciones más bestias, pero mejor dejarlas para que los aficionados a estas cosas os deleitéis.

KÔJI MINAMOTO
La antítesis total de *Takuya*, un chico reservado, callado y serio, pero igualmente comprometido con la tarea de salvar el mundo digital. Su espíritu digital es el de la luz, que le brinda la forma de *Lobomon*, un poderoso digimon. Su forma animal es *Kendogarurumon*. De la unión de ambos sale *Beowolfmon*. Ahora, hay que fijarse en los nombres de las dos formas animales. Sin duda, un homenaje a la primera temporada, donde los digimons protagonistas eran *Agumon* (*Greymon* una vez evolucionado) y *Garurumon*, forma evolucionada de *Gabumon*.

TOMMY IOMI
Un niño pequeño, de 8 años, que al parecer tan frágil tiende a ser sobreprotegido. Sin embargo, en el digimundo aprende que no puede seguir así, se enfrenta a sus miedos, y consigue el espíritu del hielo, *Kumamon*, cuya forma animal es *Korikakumon*, una bestia bastante poderosa.

ZOE ARIAMOTO
Afincada en Italia, regresa a Japón después de un largo periodo fuera. Era evidente que teníamos que tener la figura femenina dentro del grupo, y esta vez ha sido representada como una chica mona, rubia, bastante coqueta. Su espíritu digital es el del viento, que le hace evolucionar en *Kazemon*, una explosiva digimon. Sin embargo, esa belleza se va al traste con su forma animal, *Zephyrmon* (evidentemente, desde mi punto de vista).



JP SHIBAYAMA
El mayor del grupo, tanto en edad como en tamaño. La vida de *JP* parece alegre, pero no es más que el intento de comprar la amistad de los demás. Su forma digievolucionada es la de *Beetlemon*, un digimon tipo bicho que controla el poder del trueno. En la forma animal, se convierte en el mecánico *Metalkabuterimon*, una nueva referencia a la primera temporada de **Digimon**, siendo *Kabuterimon* la evolución de *Tentomon*.

Y ya está. Como ya he dicho, faltaría mencionar a *Koichi Minamoto*, un sexto personaje que se añadirá al reparto más adelante y que, yo no quiero destripar nada, tiene un apellido que da más de una pista. También debemos mencionar a *Bokomon* y a *Neemon*, dos pequeños digimons que desde el principio ayudarán a los compañeros.

¿Es el fin de los digimons?

Con otras temporadas, a estas alturas, ya teníamos una nueva saga estrenada en Japón. Ahora mismo, los nipones estarán disfrutando de reedición tras reedición de la serie, pues no hay noticias (al menos en mi haber) que nos hablen de una nueva serie de bichos digitales. Quizá se ha acabado la era de las criaturas digitales, que comenzó precisamente con **Digimon**, o quizá sea una pausa merecida después de cuatro temporadas.

Por cierto, nos ha faltado mencionar la música, compuesta por *Wada Kouji*, autor también de las melodías de **Digimon Tamers**. Por lo demás... Podríamos hablar de merchandising, pero basta con darnos una vueltecita por nuestra tienda habitual, o incluso por cualquier tienda de juguetes/consumibles infantiles para encontrar una inmensa cantidad de artículos al respecto. También deberíamos mencionar **Digimon Frontier: la película**, donde los personajes se separan en dos grupos y se introducen en la lucha entre digimons animales y digimons humanos. Pero detrás de todo esto hay un enemigo más poderoso... Hablamos de la séptima película de **Digimon** allá en Japón, estrenada en Julio de 2002. ¿Llegará aquí?



Bien está lo que bien acaba

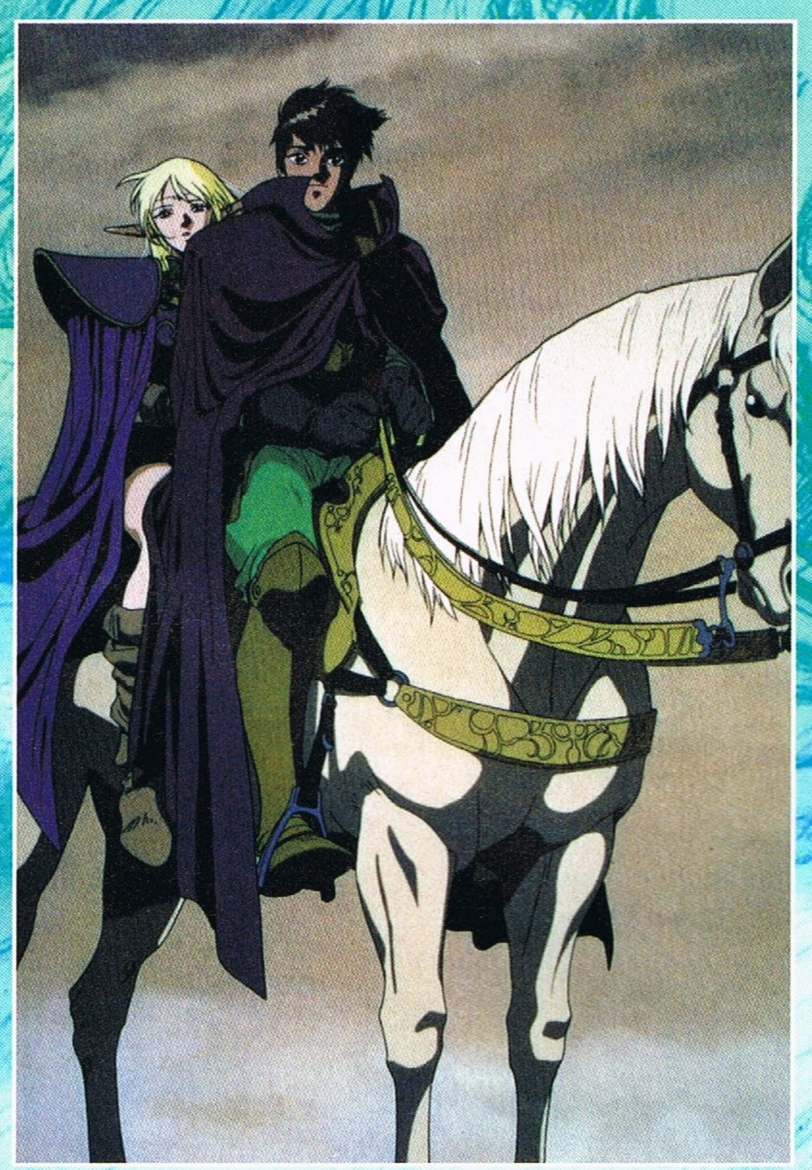
Llegamos a la conclusión de que **Digimon Frontier** es una buena saga de **Digimon**, quizá la mejor desde mi punto de vista, un respiro después de los traumas que alimentaban la tercera. Lo dicho, la segunda cadena de televisión española (pues la serie está en antena ahora mismo) nos acerca un poco más a un mundo lleno de misterios, aventuras y sobre todo combates entre digimons. ¿Atravesarás la última frontera?

NeoRuB

MANGAS DE FANTASÍA HEROICA HAY MUCHOS, SIN DUDA, PERO SÓLO UNO ES EL MANGA DE FANTASÍA HEROICA. Y SU NOMBRE ES...




Record of Lodoss War



Pues sí, señoras y señores, Record of Lodoss War es uno de esos mangas que se convierten en referencia obligada cuando se habla de la fantasía heroica en nuestra afición. Y si a su merecida fama y categoría se le suma el hecho de que Norma le haya dedicado una atención especial, por supuesto sin contar con la edición del anime por parte de Manga Films y su emisión por Canal+ (ambos hechos más o menos allá por cuando muchos de los que estáis leyendo esto todavía no sabíais cómo iba eso de leer), parece lógico que le dediquemos unas cuantas páginas a esta mítica serie.

Se recalca lo de "unas cuantas", ya que estamos a punto de iniciar un repaso a toda la historia y material publicado a nivel nacional e internacional: un viaje que nos transportará a la isla de Lodoss, un lugar en el que conviven la magia y la espada, y abundan los relatos sobre valerosos guerreros que se convierten en héroes...

El culpable

El que firma todo esto no es otro que *Ryo Mizuno*. Este personajillo era un chico del montón con una vida del montón hasta que llegó a sus manos un libro en cuya portada aparecía escrito en letras grandes "Dungeons & Dragons". Ese libro cambió definitivamente su vida: comenzó a organizar partidas de rol con sus amigos (hobby que lo absorbía cada vez más y más tiempo que se supone que debería haber dedicado a estudiar, QUE ES LO QUE DEBERÍAIS HACER VOSOTROS, que no todos sois *Mizuno*) y, poco a poco, fue desarrollando su propio mundo y escribiendo historias de sus partidas (algo que quizá suene a los lectores de una conocida saga de libros). Una cosa llevó a la otra y ahora es el autor del sistema de rol más popular en Japón (el Sword World), las novelas de Lodoss y los guiones de todo el manga y anime relacionado con este universo.

Ambientación

"Hay una isla llamada Lodoss. Se trata de una remota isla que flota al sur del continente Areacrast. Entre los habitantes del continente hay quienes la llaman "la isla maldita"..."

...Porque, de hecho, lo está. Allá por los tiempos remotos, en la época llamada "la era de los dioses", cuando todos ellos se llevaban bien y cooperaban para organizar y desarrollar el mundo y dar lugar a los seres vivos, hubo una gran confrontación entre Faralis (dios de las tinieblas) y Faris (dios de la luz). Ambos murieron en el combate, que fue continuado por Kardis (diosa de la destrucción) y Marfa (diosa de la creación). El resultado fue el mismo, ambas murieron, pero con una diferencia: Kardis, con su último aliento, maldijo la tierra donde cayó, haciendo que nadie nunca pudiera ser feliz. Como respuesta, Marfa consiguió separar la tierra afectada con el fin de que la maldición no se extendiera al resto del mundo. Esa isla se llama Lodoss y es donde se desarrollan todas las historias concernientes a este mundo creado por *Ryo Mizuno* (excepto **Crystania**, que es en el mismo mundo, pero en "tierras lejanas" y **Louie**, que es en el continente de Areacrast). A partir de ahí, los enanos se retiraron a sus minas, los altos elfos se fueron al Bosque Sin Retorno (imposible de cruzar para alguien que no sea elfo o vaya acompañado por uno), donde encontraron un portal al plano de las hadas y se quedaron al margen del mundo, y los elfos oscuros construyeron su propio reino en Marmo (pequeña isla separada de Lodoss).

Mención a parte merecen los humanos, quienes comenzaron a expandirse: descubrieron la magia y crearon una gran civilización de importantes hechiceros, los Kastur, que gobernaban ciudades flotantes en los cielos mientras todo aquel que no conocía la magia era discriminado y utilizado como sirviente o abandonado a su suerte en la superficie. Pero su ambición los superó y, en un intento de superar incluso a los dioses, *Duke Sarvan* trató de concentrar todo el poder de su pueblo. El poder fue superior al que pudieron controlar y provocó la caída de las ciudades, que fueron arrasadas por los bárbaros. *Duke*, en vista de su destino, encomendó a los cinco grandes dragones (únicos supervivientes de la guerra de los dioses) los cinco tesoros de los Kastur. Sólo logró sobrevivir una hechicera, *Karla*, la Bruja Gris, personaje muy influyente durante las historias, posiblemente la mejor hechicera de todo Lodoss, que encierra su alma en una diadema e irá poseyendo los cuerpos que le convienen a través de ella.



Mucho tiempo más adelante, la humanidad redescubrió la magia y se organizó en siete reinos:

Raiden: Reino minúsculo en comparación con el resto, es el centro del comercio de Lodoss. Comercian con toda la isla e incluso con el continente de Areacrast. Su influencia llega a cinco de los otros seis reinos (la excepción es Marmo). Está dedicada a Cha Za, dios del comercio.

Moss: El poder de este reino está dividido en cuatro ciudades: Dragon Eye, Dragon Wing, Dragon Skell y Dragon Breath, siendo esta última su capital. Esta división tiene el problema de que se suceden numerosas guerras civiles. Está dedicada, cómo no, a Maily, dios de la guerra.

Flame: En este reino desértico conviven dos clanes que llevan largo tiempo enfrentados: el clan del fuego y el del viento. Como solución para que uno no predominase permanentemente sobre el otro, se acordó que se alternasen en sucesión al trono. Así, si el rey pertenece al clan del fuego, el siguiente pertenecería al del viento, y así continuamente. *Kashew*, actual rey, es el que más empeño pone en unificar ambos clanes. Flame limita con Allania, Raiden y Moss, y *Kashew* se ve obligado a luchar contra todos ellos. Su capital es Blade.

Valis: Valis tuvo el privilegio de ser gobernado (junto con Marmo... pero eso no es exactamente lo mismo) por uno de los Seis Grandes Héroes que destruyeron al espíritu maligno. El siguiente rey también sería un héroe, o uno de ellos, pues estuvo en el equipo de *Parn*, equipo que consiguió sacar a *Karla* del cuerpo que habitaba (aunque no sirvió de mucho porque... ya os enteraréis), consiguió el Bastón de la Vida y paró los pies a *Beld* cuando se volvió loco (mirad más adelante). Valis es un reino muy religioso y con una total devoción por Faris (dios de la luz). Allí han residido cuatro objetos mágicos de gran importancia y poder, siendo tres de ellos la Armadura de la Justicia, el Escudo de la Luz y la Espada de la Ley, que usa *Fawn* ("el Rey blanco", uno de los Seis Grandes Héroes) para batirse en duelo con *Beld*. Posteriormente, pasa a residir en el templo de Faris el Bastón de la Vida, uno de los cinco Grandes Tesoros de los Kastur, anteriormente custodiado por Shooting Star, el dragón rojo. La deidad predominante es, como ya he mencionado, la de Faris, y su capital, Roid.

Allania: El lugar en el que residen la Escuela de los Sabios y el templo supremo a Marfa



tiene un problema con las rutas terrestres, y es ese gran Bosque Sin Retorno, que tienen que rodear para llegar a Kanon o a Flame. Allania cae bajo la influencia de Marmo durante la Guerra de los Héroes tras el asesinato del rey, hasta que el reino de Flame se enfrente contra él y le ponga freno. Está dedicada a Marfa (excepto cuando se alía con Marmo, evidentemente ¬¬). Su capital se llama Allan.

Kanon: Los pobres chicos de este reino se ven continuamente atacados por las tropas marmorianas, pues es el reino que las comunica con Lodoss (de ahí que la capital, Kanon, esté justo en la esquina opuesta, justo al noroeste. Pese a todo, nunca ha sido completamente conquistada.

Marmo: Lugar exacto donde cayó Cardis, es de donde salen los elfos oscuros (más concretamente del Bosque de las Tinieblas). Su mayor gobernante fue *Beld*, quien divide el poder entre *Vagnard* (hechicero oscuro), *Ashram* (líder de la orden de los caballeros negros), *Luzef* (jefe de los elfos oscuros) y *Shondell* (sumo sacerdote de Faralis). Aunque aún hay quien dedica su culto a Cardis, en general está dedicado a Faralis. Su capital es Dark Town, en el centro de la isla.

Respecto al tema de la magia, también está dividida en tres grupos, pero no toda es practicada por los humanos:

Magia divina: Toma una pequeña parte del poder de los dioses para utilizarla a favor del lanzador del hechizo. En ocasiones, el dios en cuestión tiene que estar de acuerdo con el mortal para permitirle lanzarlo. Es practicada por clérigos.

Magia de los espíritus: Invoca a los espíritus elementales para que les ayuden, haciendo lo que les pide el hechizo en cuestión. Sólo la practican los elfos y los semielfos.

Magia arcana: Se extrae del maná, especie de fuente de energía mágica. Es la magia normal y corriente, conocida por todos. La que hacen los magos, vaya.

Y hasta aquí el contexto donde se suceden, una a una, todas las aventuras de **Record of Lodoss War**, que originan toneladas de...

MATERIAL

Se ha generado muchísimo material relacionado con esta isla. Parte de él se ha publicado en España, y parte lo han jurado publicar (a ver en qué se queda). Primero vamos a ver lo que tenemos aquí por el orden en el que se suceden las cosas:

Manga

La Dama de Faris

Fue publicada por Planeta en formato de tomo único. Ahora es algo complicado de conseguir (data ya de 1996) y está incompleto (no por culpa de Planeta, ya lo estaba en Japón). Por tanto, lo suyo es pillar la nueva versión que acaba de publicar la susodicha Planeta (ahora ya en dos tomos, incluyendo en el primero páginas extra para obligar a los que lo tuvieran a adquirirlo de nuevo, qué simpáticos).

El dibujante de este manga es *Akihiro Yamada*, quien se dedicaba principalmente a ilustrar novelas, aunque hizo también un par de mangas (**Beast of the East**) y un par de diseños para videojuegos (**Mystic Ark**).

La Dama de Faris nos cuenta cómo el gobernador de Skurd (una ciudad independiente) libera un espíritu maligno, que adopta forma de niña. El muy memo cree que le va a conceder un deseo por liberarlo (ni que fuera el genio de la lámpara ¬¬... ni que decir tiene que el espíritu se lo carga), y cómo una serie de personajes se une para iniciar una misión en la que algunos de ellos se dejarán bastante. ¿Y cómo lo sé? Pues porque es la adaptación de una novela, así que tenemos toda una historia con sus...

PERSONAJES

Beld: Mercenario que se enamora de *Fraus* y se ve inmerso en una batalla contra el susodicho espíritu. Atención a los que no queráis que os destripe nada. El espíritu mata a *Fraus* y él,



presa de la ira, lleva a cabo una acción que determinará el resto de su vida: destruye a su enemigo con su propia espada, impregnándose con su sangre. Esta sangre maligna lo corrompe y provoca que un tiempo más tarde se autoproclame señor de Marmo y dirija sus ejércitos a la conquista de Lodoss. Se enfrentará a *Fawn* blandiendo su espada mágica, la Rompealmas, y lo matará para sucumbir él a manos de *Kashew* (en la versión de la novela) o *Karla* (en los OVAs).

Fawn: Este personaje será uno de los reyes más recordados por su pueblo (Allania) como buen gobernante y porque fue uno de los seis héroes que destruyeron al espíritu. Se enamora de... *Fraus* (sí, la misma *Fraus*). Tiempo más tarde se verá obligado a usar la Armadura de la Justicia, el Escudo de la Luz y la Espada de la Ley heredadas de su familia (los tres objetos son blancos, lo que le da el sobrenombre de "el rey blanco") para hacer frente a su antiguo compañero y amigo, *Beld*, quien le dará muerte.

Fraus: Es una sacerdotisa de Marfa (¿recordáis a Marfa?) también de Allania (del templo supremo) a la que se le encarga destruir al espíritu del mal. *Fawn* y *Beld* se enamoran de ella, y se decanta por *Beld*. La pena es que se lo diga justo antes de morir, lo que provoca su repentino estado de furia y todo lo que viene después. Resulta irónico que el revelar su amor provoque la muerte de las personas que la quieren (pobrecilla, estoy siendo demasiado duro con ella ^^U).

Niece: Otra sacerdotisa de Marfa que se une al grupo. Más adelante se encarga de un bebé que contiene el alma de *Naneel*, una sacerdotisa de Kardis que se reencarnó.

Wort: Hechicero del grupo que se recluirá tras la aventura yéndose a una casita apartada hasta la batalla final (según la novela) para impedir la resurrección de Kardis echando una mano a *Spark* y todos los demás.

Karla: Habíamos visto que encierra su alma en una diadema, ¿no? Bien, pues reaparece entre el grupo de héroes como una "mujer misteriosa" que los acompaña. En el último momento salva la vida a *Beld* sacrificando el cuerpo que habitaba entonces (le da igual, ella es inmortal). Después de acabar con el espíritu del mal se alía con *Beld* para traicionarlo más tarde y propiciar su muerte frustrando su plan de conquistar todo Lodoss. Se enfrenta a *Parn*, huye con el cuerpo de *Woodchuck*, se recluye con *Wort* e impide la resurrección de Kardis al final (según la novela), evitando la destrucción del mundo (ella no saca nada), y se queda con el cuerpo de *Leilia* (el bebé que adopta *Niece*, entonces ya no tan bebé). ¿Conclusión? Manipula a la gente desde la sombra para que no se repita el error de los Kastur al conseguir que una persona tenga el control de todo Lodoss. Puede que su intención no sea mala, pero su método es algo retorcido.

Fleve: Rey cuyo pueblo han arrasado y al que *Karla* transporta hasta Allania, donde es sanado por *Niece* (naturalmente, ellos no saben cómo han llegado), y ayuda con su hacha al grupo de héroes que eliminan al espíritu del mal, a *Kashew* en la guerra contra Allania (cuando cae bajo la influencia de Marmo) y a *Spark* y compañía para detener la resurrección de Kardis (según la novela)

La Leyenda del Caballero Heroico

Esta serie, sorprendentemente publicada íntegra por Norma en los tiempos en los que aún no se había renovado y por tanto no inspiraba confianza, consta en su versión española de 19 números de unas 50-65 páginas. Los primeros valen 3,60 € (excepto el 7, que vale 4,05 €), y a partir de la decena los precios empiezan a oscilar entre los 4,20 € y los 5,40 € (hay más del primero que del segundo). Comparando la edición con la americana hay que decir que al menos la americana es más cutre que la nuestra. No se puede decir que hayan respetado las tramas o no porque el original no ha caído en nuestras manos, pero sí podemos afirmar que, con respecto a la estadounidense, las tramas son en general las mismas, pero el corte deja más viñeta a lo ancho (es decir, que la de allá las recorta) y en la de Norma la imagen es más nítida (es como si la otra estuviera fotocopiada).

Del dibujo se ocupa *Masato Natsumoto*. En opinión de este humilde redactor, es el estilo que más pega de todos los que pasaron por **Lodoss**. De hecho, es bastante probable que haya sido por su dibujo el que Norma se haya interesado por esta serie y, en consecuencia, el resto de **Lodoss**. *Natsumoto* había ilustrado la novela (también de **Lodoss**) **Kokui no Kishi** ("El Caballero de Negros Ropajes") y un Drama Book basado en el anime.

El argumento se sitúa mucho después de **La Dama de Faris** (y después de los OVAs). El planteamiento general es el mismo que el del

anime, aunque el resto varía en varias partes. *Spark*, aprendiz de caballero, es testigo de un robo por obra de un grupo de elfos oscuros. Intenta lucirse (porque al principio pensaba que sólo era uno) para que lo asciendan de una vez y le sale mal. Entonces, el rey lo destierra hasta que recupere lo que se llevaron: la "Esfera Divina de Cuarzo Cristalino" (suena muy rimbombante), uno de los tesoros de los Kastur que tiene la propiedad de devolver la vida a la gente. En realidad, lo que quieren los marmorianos es resucitar a Kardis, y para eso necesitan dos objetos mágicos y una chica muy concretos (y la esfera es uno de ellos), pero no se lo dicen a *Spark* para que no se ponga nervioso. Para la misión se le asignan dos mercenarios (*Galax*, un guerrero humano con malas pulgas y *Leaf*, una semielfa que utiliza la magia de los espíritus). Además, deciden acompañarlo *Ald Norva*, un mago muy grandote y muy tímido, y *Greebas*, un enano clérigo consagrado a Maily, dios de la guerra. Sin embargo, el equipo no estará completo hasta que no se unan dos más (sí, todavía faltan dos): *Lina*, una ladrona que en un principio lo oculta diciendo que es una mercenaria (un equipo sin ladrón no es un equipo ^^) y *Nees*, una chiquilla que rinde culto a Marfa, diosa de la creación. Destruyen a los ladrones, pero ya no tienen el tesoro, por lo que se van a por el otro objeto que necesitan los marmorianos: el Bastón de la Vida, otro de los tesoros de los Kastur. Éste cura todo tipo de heridas y enfermedades. Llegan justo a tiempo para enfrentarse al que tiene la Esfera, vencerlo, recuperarla y evitar que se lleve el bastón... Pero no lo consiguen. Es más, se lleva también a *Nees*, que es la chica-puerta que también necesitaban. Desde ahí, el objetivo del equipo consiste en ir a Marmo a por *Nees* para evitar la destrucción del mundo (y porque *Spark* está enamorado de ella)...

PROTAGONISTAS

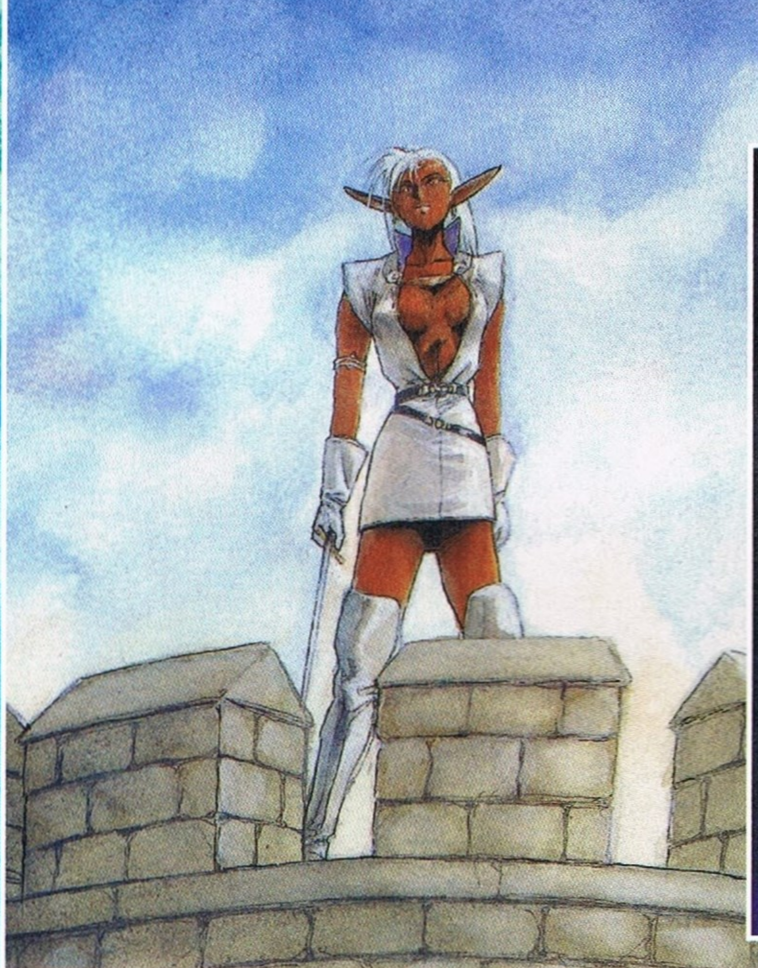
Spark: Protagonista de la serie y responsable del grupo, este aprendiz de caballero (último patriarca del clan del fuego) se muestra impulsivo e inmaduro al principio, aunque un par de bofetadas de *Greebas* acaban por espabilarlo. Nació en Flame, de donde no había salido hasta el comienzo de la misión (los aprendices de héroes no pueden ser enviados a la guerra). *Spark* se ve inspirado por los cantares que narran las aventuras de *Parn*, el caballero de la libertad, para convertirse en un héroe como él, pero pronto se da cuenta de que lo que cuenta no es que un juglar cante tus hazañas...

Nees: Jovencita de trece años que siempre destacó entre los clérigos dedicados a Marfa, se dice que es su reencarnación. Afronta su persecución como su destino y se marcha sin vacilar con el enemigo para que la lleven de una vez y dejar de huir. Sólo cambia de opinión cuando *Spark* la convence de lo contrario, y es justo entonces cuando el hechizo de atracción de *Vagnard* surte efecto. De cara al final de la serie, veremos que no es la reencarnación de Marfa, precisamente...

Galax y Leaf: Los cito juntos porque siempre van más o menos a la par. Son dos mercenarios a los que encomiendan ayudar a *Spark* en su misión. *Galax* es un guerrero humano grandote, algo creído y bastante impulsivo, mientras que *Leaf* es una semielfa con un carácter muy infantil que utiliza la magia de los espíritus. Su modelo a seguir no es otro que *Deedlit*, la alta elfa. Está enamorada de *Spark*, aunque es consciente de que a éste le gusta *Nees*. Ambos están con él siempre, hasta el final (excepto un momento en el que un barco naufraga y *Spark* y *Leaf* se separan del grupo...).

Greebas: Es un enano clérigo dedicado a Maily. Se une a *Spark* porque ve que puede llegar a ser un gran caballero y le ayuda en todo lo que puede (luchando y aconsejándole). No dudará en abofetearlo cuando crea que necesita una llamada de atención.

Ald Norva: Mago humano (aunque es muy grande...) muy temeroso que se une al grupo... por miedo, pues es uno de los pocos





que saben desde el principio que el destino del mundo dependerá de esa misión. Llega a una adoración tal por *Nees* que daría su vida por ella hasta el punto de llevar a cabo auténticos intentos kamikaze (y sí, sigo diciendo que es miedoso), lo que provoca que *Jiba* se apiade de él.

Jiba: Malote que sólo sale en el manga (en la novela no aparece por ninguna parte), elfo oscuro jovencito que parece tener enlazada una extraña criatura que le proporciona grandes poderes... En uno de los últimos números se explica qué es, junto con la motivación de este misterioso personaje. Lucha con unas cuchillas que utiliza como garras y con magia de los espíritus... Sólo que BASTANTE más avanzada y oscura que la de *Leaf*. Se convierte en un personaje muy interesante, y que da verdaderos problemas al grupo durante casi toda la serie. Tiene algo que pedir a Kardis en cuanto resucite para destruir el mundo.

Vagnard: Hechicero oscuro que pretende resucitar a Kardis, y parece que también para pedirle algo. Es uno de los gobernantes de Marmo. El hechicero de las sombras tiene un poder impresionante, pese a que cada vez que lanza un hechizo... Bueno, descubridlo por vosotros mismos.

Vale, hasta aquí todo el reparto de una serie que de verdad me ha gustado (y la primera que he terminado). De verdad, está muy bien, os la recomiendo.

Louie, el Guerrero de las Runas

Actualmente en publicación por Norma (cuando leáis esto llevarán 6 tomos a 8 € cada uno),



Louie es otro manga guionizado por *Mizuno* y ambientado en el mismo mundo... aunque no en la misma isla, ni con personajes repetidos, ni nada de nada. **Louie** se sitúa en el continente de Areacrast, al margen de Lodoss, de sus maldiciones, de sus héroes y de sus guerras, y cuenta en tono humorístico las aventuras de un joven, hijo adoptivo del dueño de una escuela de magos, al que meten "por enchufe" de aprendiz. El caso es que a *Louie* no le gusta demasiado usar la magia porque dice que cansa mucho, pero es que tampoco le gustan las armas, sólo pegar con los puños (y eso le gusta mucho). El caso es que su padre adoptivo, harto de que no ponga interés, lo manda "en busca de aventuras" (lo manda a paseo, vaya) a ver si aprende algo en el proceso. El asunto es que encuentra un equipo de tres jovencitas a las que había conocido en una taberna (¿dónde si no? ^^) liderado por una clérigo al servicio de Milie (Maily, vaya), señor de la guerra, que recibe una "revelación" del susodicho dios, que les dice que deben seguirlo, porque es un héroe. Así que al protagonista en cuestión le sale redondo el asunto: justo cuando decide que quiere ser aventurero, tres chicas (y vaya chicas) le piden que les acompañe de viaje. De cualquier modo, esta serie dibujada por *Jan Sasameyuki* casi-casi se puede considerar aparte de **Record of Lodoss War**, así que ya no me extiendo más. Hala.

La Historia de Deedlit

De nuevo Norma tiene los derechos de esta serie. Guionizada por *Mizuno* y dibujada por *Setsuko Yoneyama*, **La historia de Deedlit** cuenta la historia de *Deedlit* (valga la redundancia), una joven alta elfa que se aburre de la vida de los de su raza y se va a vivir al mundo de los humanos en busca de aventuras (y las encuentra, pero eso es otra historia) y de cómo *Estas*, su maestro, sale en su busca para devolverla al Bosque sin Retorno.

La bruja gris

Publicada por... ¡Sí, Norma!, habla de *Karla* dentro del cuerpo de *Leilia*, la madre de *Nees* (la sacerdotisa de Marfa, la chica-puerta), y de cómo el equipo de *Parn* y *Deedlit* lucha junto con *Gheem* para liberarla (a *Leilia*).

El resto

Esto es todo el manga publicado en España (de momento) sobre esta historia épica. No obstante, hay mucho más manga a nivel internacional (probablemente a nivel japonés solamente). Es, a saber, "el Diabólico Dios de las Llamas", que cuenta cómo la líder del clan del fuego de Flame tiene la idea de invocar a *Efreet*, Espíritu Supremo del Fuego, para vengarse de *Kashew*. Para contrarrestarlo, habrá que ir a buscar la ayuda del Espíritu Supremo del Viento, *Djinn*. Por último, se ha hecho una serie de parodia de todo esto llamada "¡Bienvenidos a la Isla de Lodoss!", protagonizada por los personajes en Super Deformed.

¿Es esto todo? ¡NO! *Mizuno* aún está comprobando a ver para cuánto más da su cabecita y entretener a todo el mundo con su islita.



Anime

¡Claro que hay anime! ¿qué os esperabais? Vamos a empezar, que si no no acabamos nunca y tengo espacio limitado:

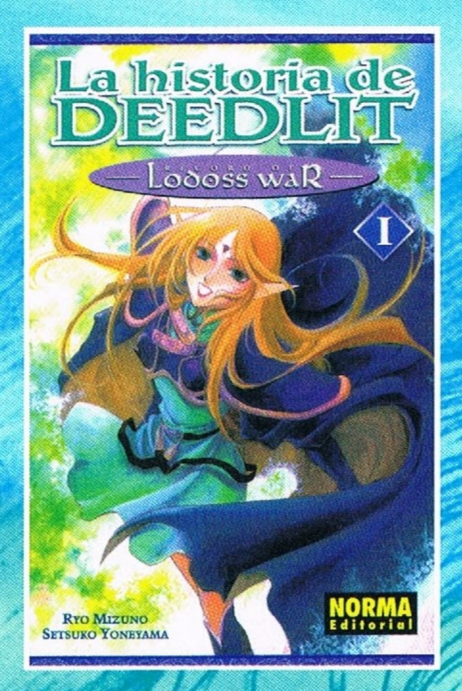
Serie de animación

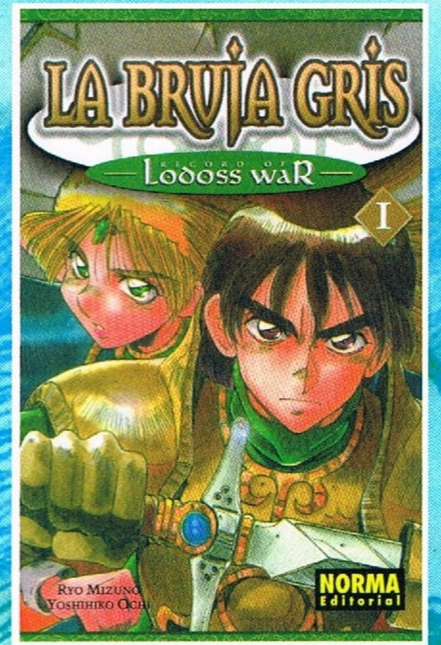
La serie son 24 capitulillos separados en dos partes muy distintas: En la primera, los primeros 9 capítulos, hablan del Bastón de la Vida y de la Esfera Divina de Cuarzo Cristalino, y dicen que pueden resucitar a Kardis, así que *Ashram* se lanza a por ellos, y *Parn*, *Deed* y compañía también (ellos para evitarlo, claro ^^). Son asaltados por dos mercenarios, *Orson* y *Sielis*, que luego se unen al equipo, sólo para separarse más tarde a por la Esfera Divina, custodiada por el dragón de agua, Eniebra, mientras *Parn* y demás se van a por Shooting Star, el de fuego. Ni que decir tiene que lo consiguen ambos equipos. A partir del capítulo 10 pasan el relevo a *Spark* y su equipo, que vienen a llevar la misma función que en el manga: Intentar proteger los tesoros y salvar a *Nees*, la chica-puerta.

A nivel técnico, la animación es correcta, aunque los diseños no me gustan mucho (a decir verdad simplemente no me gustan): todos, y digo todos, son peores. El que se vuelvan feos se hace más evidente en unos (como *Leaf*, *Parn* o *Deed*) y menos en otros (como *Ald Norva*). De cualquier manera, no son los peores diseños ya que en general los de *Izubuchi* (que ilustró algunas novelas) me gustan igual de poco (cuidado, que es una opinión personal). Con esto no quiero decir que la serie no merezca la pena, sólo que no me convencen los diseños. Globalmente, la serie está bien ^^U.

Los OVAs

Los OVAs son, probablemente, la parte que más éxito ha cosechado. Constan de 13 capítulos (no, no soy supersticioso... y parece que *Mizuno* tampoco) en los que se narran las aventuras de la segunda generación de héroes de Lodoss (la primera sería la de **La Dama de Faris** y la tercera la de **La Leyenda del**





Caballero Heroico). Consta de dos partes claramente diferenciadas: la primera, que son los capítulos 1-10 y cuenta lo propio de ese equipo, y la segunda, que son los últimos capítulos y narra lo de la tercera generación, pero con los de la segunda. ¿Me seguís? ¿Es un lío? Vale, vamos a intentar aclararlo:

Primera parte: Primero se ve cómo todo el equipo se carga un dragón. Este tramo corresponde a algunos capítulos más adelante porque antes de eso hace un "Flashback" para explicar cómo llegaron todos ahí, así que cuenta cómo *Parn* acaba con una invasión goblin con la ayuda de *Eto*, y cómo *Gheem* promete a *Niece* que va a rescatar a *Leilia*, su hija, con la ayuda de *Slayne*. Todos se juntan y al final deciden formar un equipo (incluso con *Deed* al día siguiente). Se dan cuenta de que Marmo está atacando y tratan de avisar. En Kanon no les hacen caso, pero en Valis sí, y deciden que primero hay que ocuparse de *Karla*, así que nuestro equipo se va a preguntar a *Wort* cómo pueden eliminarla. El problema es que la encuentran en su casa, así que no pueden hacer nada. Regresan a Roid y se preparan para la guerra contra *Beld* y su ejército. Durante la lucha habrá dos duelos interesantes: uno entre *Parn* y *Ashram*, hombre de confianza de *Beld*, y otro entre *Fawn* y *Beld*. Este último lo gana *Beld*, aniquilando al que antes llamaba amigo. Lo curioso es que *Karla*, que estuvo de su lado todo el tiempo, lo asesina, separa ambos ejércitos cada uno a su lado deteniendo así la guerra, y despierta a los cinco grandes dragones. Parece evidente que hay que detener a *Karla* YA, pero antes *Parn* ha de dirigirse a por el dragón rojo, Shooting Star, que ya está haciendo de las suyas otra vez. Curiosamente, es con quien *Ashram* quiere estrenar la Rompealmas, la espada de *Beld*, para apoderarse del tesoro que custodia... Aunque si el dragón no está, puede coger el Bastón de la Vida sin él... Y lo hace. Luego coincide con *Parn* y se bate en duelo con él, pero son interrumpidos por el dragón, al que se enfrenta *Ashram*. Luego aparece *Pirotess* para ayudarlo y, tras múltiples sacrificios mutuos (en uno de ellos pierden el bastón de la vida) se hunden en un volcán mientras *Parn*, *Orson* y *Kashew* se cargan al dragón.

Segunda parte: En tres capítulos cuentan **La Leyenda del Caballero Heroico**. Simplemente sustituye a *Nees* por *Deedlit*, al resto del equipo por *Parn* y a *Jiba* por *Ashram* (lo salvó *Karla*) y ya lo tienes.

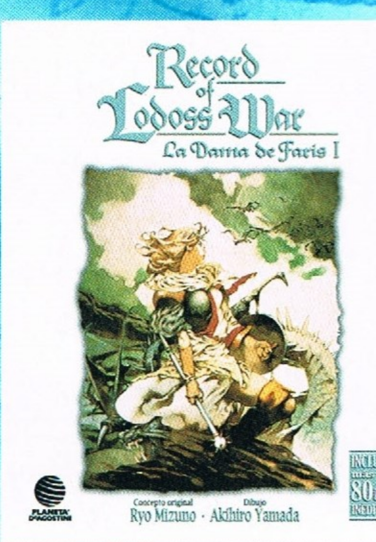
PERSONAJES

Parn: Personaje más importante de la segunda generación y puede que incluso de todo **Record of Lodoss War**, *Parn* es un joven que decidió seguir los pasos de su padre (caballero caído en desgracia), aunque bien, por supuesto. Tiene la "iluminación" después de eliminar unos goblins que atacaban su pueblo (hay que aclarar que los goblins de Lodoss no son como los de otros juegos de rol o series, éstos son más grandes, más feos y más tontos). Él y su equipo irán a parar los pies a *Beld*, ahora corrompido y proclamado emperador de Marmo, aunque en medio habrá un obstáculo difícil de salvar: *Karla*. Al final de todo su viaje, *Parn* se habrá convertido en el Caballero de la Libertad, un joven, apuesto, fuerte y estereotípico caballero que no sirve a ningún rey, sino a todo Lodoss en general (¿quién mantiene a este tío?). Pero hay otro asunto que me pone los dientes largos y me hace morirme de envidia: resulta que *Parn* se enamora de *Deedlit*, una alta elfa que se une a él en un principio, y es correspondido, con lo que, para variar, se queda con la chica (¡con una alta elfa! ¡Yo también quiero! T_T). Al final simplemente se escabulle y se va lejos de Lodoss con *Deed*, son felices y comen perdices.

Deedlit: *Deed* es una alta elfa jovencita (150 añitos de nada) que ve aburrida la vida élfica desde su mente de quinceañera, con lo que se va el Bosque Sin Retorno en busca de emociones. Se encuentra con *Parn* y se va de aventuras. Poco a poco madura y va viendo que está enamorada de *Parn* de verdad y se va con él allí donde vaya.

Ashram: Básicamente, *Ashram* es como *Parn* pero en maloso. Es un marmoriano que se ha hecho autosuficiente ya desde niño. Poco a poco fue mejorando hasta llegar a tener una enorme habilidad en el manejo de la espada (que llega a superar incluso a la de *Parn*), convirtiéndose en el lugarteniente de *Beld*, de quien "hereda" la espada Rompealmas, y en uno de los gobernantes de Marmo tras su muerte, intentando terminar el sueño de su antiguo jefe y unificar Lodoss. En el fondo no es tan malo, él simplemente busca justicia, es sólo que tiene un modo algo peculiar de hacerlo (en realidad tiene un modo un tanto peculiar de verlo todo). No muestra ninguna emoción, aunque en realidad está enamorado de *Pirotess* (como para no estarlo). Al final deja lo de la conquista, se escabulle y se va lejos de Lodoss con *Pirotess*, es poseído por un dios menor y se ve obligado a tomar una difícil decisión para salvar la vida de la mujer que ama.

Pirotess: Es una elfa oscura que, cómo no,



hace la función de *Deed*, pero en mala. Princesa de los elfos oscuros, se le encarga con otros 210 añitos "de nada" asesinar a *Ashram* en su dormitorio, pero *Ashram* se despierta. En vez de eliminarla (cosa que haría cualquier persona racional en aquel contexto), la deja marchar. Tras esta escena, *Pirotess* va viendo que está enamorada de *Ashram* de verdad y se va con él allí donde vaya.

Eto: El típico segundón amiguete del protagonista. Tampoco se lo monta mal: se casa con la hija de *Fawn* y se convierte en el rey de Allania... ¡Casi nada! De todos modos, él mismo admite que es el rey más indigno de Allania al utilizar Jihad, un hechizo que hace que todos los habitantes luchen sin miedo a morir, hechizo indigno pero, sin embargo, muy efectivo, pues hace retroceder las tropas marmorianas lideradas por *Ashram*.

Kashew: Extranjero del continente de Areacrast y traído como mercenario, se fue a vivir a Flame, se metió en el clan del viento, ascendió y se convirtió en rey. *Kashew* se ve metido en todas las guerras que azotan la isla de Lodoss (pobrecillo, no lo dejan en paz). Es él quien elimina a *Karla*. No, no aparece en la batalla final, ¡está en guerra!

Slayne: Acompaña a *Gheem* en sus aventuras, lo que lo lleva a buscar a *Leilia*, que está poseída por *Karla*. Luego se casa con ella y tienen una hija a la que llaman también *Niece*. Ayuda a *Kashew* en la guerra contra Allania y en la lucha contra el clan del fuego, y aparecerá junto a *Leilia* para salvar a su hija en la última batalla (según la novela).

Gheem: Al desaparecer *Leilia*, se pone a buscarla. Para ello pide ayuda a *Slayne*, pero acabará yéndose con *Slayne*, *Parn*, *Deed*, *Eto* y *Woodchuck* (pasábamos por aquí...). Al final, *Parn* se enfrentará a *Karla*, pero él no le dejará matarla: se lanzará a lo kamikaze para sacarle la diadema. Lo consigue, aunque al coste de su vida.

Woodchuck: Es un ladrón que llevaba 20 años en chirona (y el tío no escarmienta). Se une al equipo (por eso de que lo liberaron y tal) y se va a rescatar a *Leilia*. Para cuando lo consiguen, éste se va con la diadema (debe valer un pastón) dejando atrás a su equipo. El muy idiota se ve poseído por ella. No se sabe más de él.

Orson: Un berserker (especie de guerrero muy bestia que se basa en atacar sin pensar) porque está poseído por un espíritu del odio, así que no muestra ningún tipo de emociones. El espíritu entró en él en un momento en el que vio cómo su hermana moría por culpa de una panda de goblins. Pese a que no muestra ninguna emoción, está enamorado de *Sielis*, a quien acompaña siempre en su vida de mercenaria (en los OVAs son ladrones), y le salva la vida a costa de la suya propia machacando goblins (es lo que se le da bien...).

Sielis: Mercenaria (o ladrona, según interpretaciones) que se enfrenta junto con su compañero, del que está enamorada, al equipo de *Parn*, para unirse después a su causa. *Orson* le salvará la vida de un ataque lanzándose a combatir (sí, aun sabiendo que va a morir). Por supuesto, *Sielis* se opone, y le dice que la mate antes que atacar al enemigo, pues su cuerpo no resistirá más a su demonio...

La Leyenda de Crystania

Crystania es una película de animación que no podréis encontrar en España (al menos de forma legal) y que cuenta la historia de *Pirotess* y *Ashram* después de los OVAs. Dice que no todos los dioses murieron en la Guerra de los Dioses, algunos más flojillos se separaron del mundo creando Crystannia, que es un conjunto de reinos, cada uno dominado por un dios con forma de animal y protegidos por la Gran Barrera, totalmente infranqueable. Sin embargo, *Ashram* quiere entrar para salvar la vida de la mujer que ama, *Pirotess*. Quiere entrar a CUALQUIER precio, aunque eso le cueste su alma. Así que un dios, Barbas, se lo concede: su alma por la chica. *Ashram* acepta y no se vuelve a saber nada más de él (*Pirotess* no se da por vencida y se pone a buscarlo). Cambia de nombre y de aspecto (de hecho, el diseño es completamente diferente) y se pone





a buscarlo. Y lo encuentra, pero trescientos años más tarde (y con una cara completamente diferente), siendo usado como avatar por Barbas, autoproclamado "rey de los dioses", que trata de conquistarlo todo. *Shiel* (*Pirotess*, vaya) se une a más gente que quiere acabar con él por otros motivos, hasta que se enfrentan. En un momento en el que *Ashram* recupera el control, se niega a matarla y le pide que lo mate a él para que se salve. Llorando, *Pirotess* accede y se lo carga, pero jurando que encontrará el modo de traerlo de vuelta.

A nivel de dibujo, es más simplista y con mucho menos nivel de sombras, pero eso precisamente permite que mejore la calidad de animación hasta límites muy superiores a los OVAs incluso. Curiosamente, el guión no lo ha hecho *Mizuno*, sino *Akinori Endoh*, que ya había trabajado en **Z Gundam** (por poner un ejemplo conocido), eso sí, basado en la novela de *Mizuno*.

Yookoso Lodoss to e!

Esta serie me encanta. Sólo se ha emitido en Japón, y son capitulillos cortos de un par de minutos que se añadían al final de los de los OVAs. Son historietas cortas de broma con los personajes en Deformed. Yo tengo una cinta con tres capítulos en V.O. subtitulada y de verdad que me he reído (muchas gracias, *Sonia*). Son chistes tan tontos que alcanzan la estupidez, pero hacen gracia. En serio, buscaré un modo de pasarlos a digital para que los metan en posteriores CDs (este artículo va con MUCHO retraso y no puedo, lo siento). Me temo que es vuestra última esperanza, porque no le veo futuro aquí (por eso de los juegos de palabras en japonés y tal) pero, si conseguís una cinta, veréis lo que digo.

El resto del material

¡Todavía hay más! Sí, más y más material relacionado con el mundillo: Videojuegos (algunos de ellos los podéis encontrar aquí), las novelas de las que sale todo eso de ahí arriba (sólo en Japón), el juego de rol, que básicamente es una versión simplificada del Advanced Dungeons & Dragons (también sólo en Japón), merchandising y unos librillos que reproducen las partidas de rol que dieron origen a las novelas (lo mismo que los dos anteriores). Si os gusta el tema, sabéis japonés y os podéis costear un viaje, ya sabéis, ¡pero os advierto que hay más de 16 novelas!

Hablaría más sobre **Lodoss** y sus cosas, pero ya me he pasado con mucho del límite de caracteres (vaya, esa frase me suena...). Ahora ya sabéis, si os ha picado la curiosidad o el tema de la fantasía heroica os flipa, aprovechad el mucho material disponible en nuestro país...

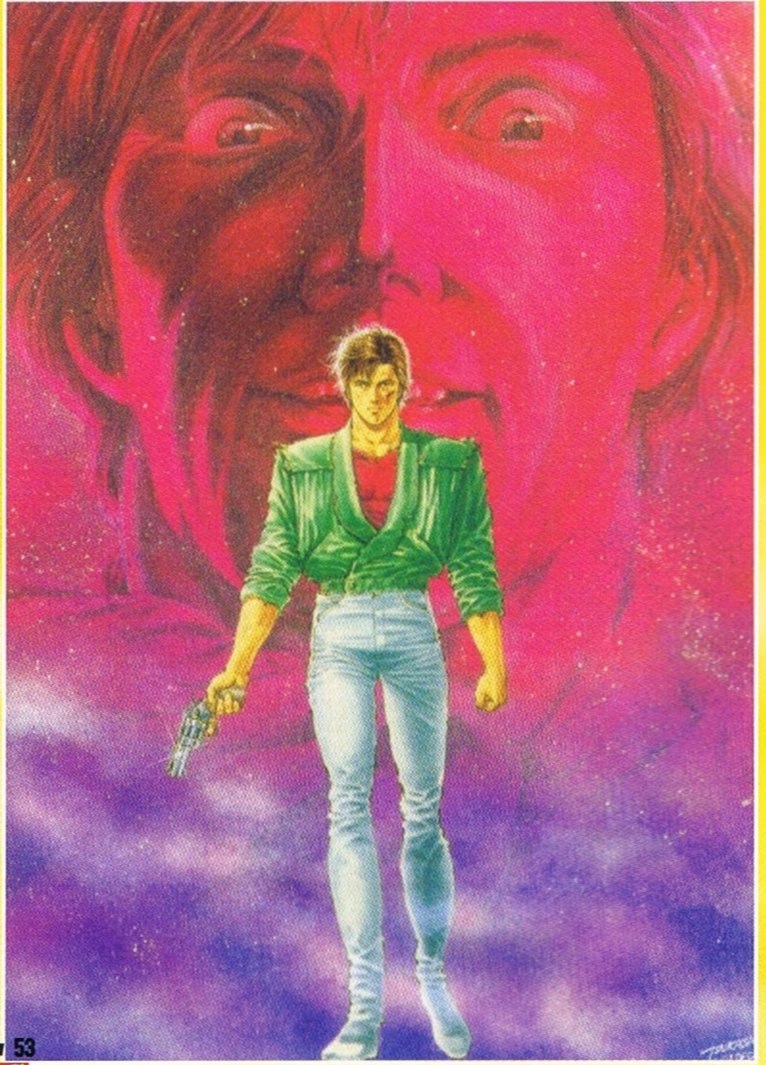
Manuel D "LLO"





CITY HUNTER
VUELVE LA LEYENDA

El manga es algo muy amplio, eso lo sabe cualquiera, el número de series existentes es ingente. Sin embargo, no todas tienen la misma calidad. Hay series malas, series regulares, y series buenas. Y luego hay un reducido grupo de series que se salen de la escala, títulos excepcionales que entran en el campo de la leyenda por méritos propios.
Si preguntáis a cualquier experto (pero alguien que de verdad entienda de manga) y le pedís que os haga una lista con su Top 10, sin duda alguna uno de los títulos de la lista será City Hunter.



En el momento de empezar a hacer este artículo dos son los sentimientos que me invaden: el primero, la nostalgia, ya que **City Hunter** era una de las series de trato preferente en la época en la que Minami era un fanzine (y ya ha llovido); el segundo, el miedo, pues **City Hunter** es una serie sobre la que ya ha escrito todo cristo, así que no sé si estaré a la altura a la hora de hacer algo nuevo y distinto. Pero esas sensaciones pasan pronto, la primera animada por el contraste que supone el ver que de no saber nada en los tiempos en los que Minami era el nombre de un fanzine hemos pasado a conocer todos los datos al detalle, lo cual significa que las cosas han mejorado; y el segundo porque mi estilo es bastante particular, lo que unido a lo completo que se va a hacer el artículo (o al menos a intentarlo) es de suponer que servirá para que surja algo nuevo y que nadie haya comentado antes. Eso sí, en algunos temas no entraremos demasiado en detalle por las limitaciones de espacio y por si en el futuro hay que volver a tratar esta serie (ojalá, eso significaría que ha tenido mucho éxito y que nos pedís más).

Lo primero es lo primero: Tsukasa Hojo y sus otras obras

Nacido allá por el 5 de marzo de 1959 en el distrito de Fukuoka (en Kyushu). En 1977 se matricula en la Escuela Industrial de Arte para estudiar diseño y arte hasta su graduación en 1981. Dos años de empezar la carrera, en 1979, queda segundo en el 18º premio Tetsuya (organizado por la editorial Shueisha Shukan Shonen Jump) con la obra **Space Angel** (su ópera prima, que publicó en 1982), lo que le hizo pensarse eso de dedicarse al manga, cosa que hizo un año más tarde publicando "Ore wa otoko da!" (¡yo soy un hombre!). Pero no sería hasta 1981 que el mundo vería los primeros dibujos de **Cat´s Eye** (serie que emitió Antena3 con mayor o menor fortuna y que posteriormente se ha visto por algún canal autonómico como el andaluz), aparecida en el Shonen Jump a lo largo



de cuatro años y en la que relata las aventuras de tres bellas ladronas profesionales. Más tarde, en 1985, vería la luz su obra más conocida, **City Hunter**, que comentaremos más adelante. A la vez que *Hojo* iba publicando **City Hunter**, también encontró tiempo para ir haciendo diversas historias cortas como son el caso de **Nekoman Maokawari** (1985), **Splash!** (45 historias publicadas entre 1987 y 1995), **Taxi driver** (1990), **Sakura no Hana sakuro** (1993) o **Melody of Jenny** (1996) entre otras. Historias cortas que se han recopilado al completo en tres tankoubons, a excepción de **Splash!** y **Space Angel** (Tenshi no okurimono de 5 historias, Sakura no hana sakukoro de 4 historias y Melody of Jenny de 3 historias).

Tras eso retomaría sus historias más o menos largas, comenzando en 1995 con **Rash!**, serie que narra las andanzas de la macizorra doctora *Yuki Asaka* en la cárcel de su pueblo natal (2 tomos); entonces vendría **Komorebi no motode** (Bajo un rayo de sol), serie de tres tomos que nos habla de *Sara Nishikujo*, una niña con poderes psíquicos (que ya había aparecido en una obra corta anterior de *Hojo*); y llegamos a **Family Compo**, con la que *Tsukasa Hojo* llegó a los 14 tomos) y pareció recuperarse de ese típico bajón que sufren todos los autores una vez han finalizado su serie estrella (en este caso **City Hunter**). **Family Compo** se centra en el joven universitario *Masahiko Yanagiba* y su familia "adoptiva", los *Wakanabe*, que incluye a su tía (que luego resulta ser su tío), a su despampanante prima y en general todos los elementos necesarios para una serie de humor bastante aceptable.

Lo último que conocemos de *Tsukasa Hojo* es **Angel Heart** (publicados, hasta la fecha,10 tomos), una historia en la que la protagonista recibe por trasplante el corazón de... *Kaori Makimura.* Ni que decir tiene la controversia que esto creó entre los fans de **City Hunter**, y que llevó a que el autor se replanteara eso de haber matado tan alegremente a la compañera de *Ryo*.

Ahora sí: City Hunter

Pese a que oficialmente se creó en 1985 (fecha en la que apareció la primera aventura de la serie regular), el auténtico **City Hunter** comenzó ya en 1983 con un tanteo que realizó el autor pese a estar todavía trabajando en su serie **Cat´s Eye**. El capítulo-sondeo se llamó **City Hunter: XYZ**, y le gustó tanto al amigo *Hojo* que no mucho más tarde aparecería también **City Hunter: Double Edge** (1984). En ambas los protagonistas eran los que conocemos, es decir, *Ryo* y *Kaori*, pero a éstos no se les daría un pasado, familia, origen o similares hasta que la serie regular vio la luz en el anteriormente comentado año de 1985.

Como cualquiera debería saber (más que nada porque ésta es una de las series míticas y si no sabes nada de ella no puedes considerarte otaku), **City Hunter** cuenta las aventuras de *Ryo Saeba* (*Coque Saeba* en la ¿versión? de Tele5, algo vetusta ya) y su compañera *Kaori Makimura* (*Julia Makimura* en la ídem), un profesional (como la copa de un pino, añado) que se encarga de resolver los entuertos de toda aquella bella señorita (sólo acepta encargos de ese restringido sector de la humanidad) que lo reclama poniendo el anuncio XYZ. Obviaré comentarios a lo más o menos divertida que es la serie y esas cosas pues, como digo, eso está ya más que discutido (o, mejor dicho, fuera de discusión, pues esta serie es cojonuda y punto). Eso incluye también el típico comentario sobre el dibujo y tal, pues como digo sería absurdo dado que en su época fue una revolución tal que incluso hoy en día, con los consabidos cambios de estilo, sigue siendo magistral, especialmente conforme avanza la serie y el autor va afianzando su inigualable estilo.

Este magistral manga duraría hasta que a finales del 91 *Hojo* decidió finalizarlo en lo que sería el último capítulo del tomo nº 35 (uno muy especial, tras la dramática última aventura de nuestros amigos contra el grupo de *Shin Kaibara*). Como balance, **City Hunter** nos dejaba con los susodichos 35 tomos recopilatorios, 4 series televisivas (o una serie con distintas etapas, a saber **City Hunter** (51 episodios, de los cuales Tele5 ¿emitió? 39 en su primera emisión para que luego Cartoonia reeditara los 9 primeros igual de mal (arreglaron las partes que Tele5 perdió en los descansos, pero no gambones como emitir el capítulo de presentación de *Kaori* como personaje después del de la muerte de su hermano, con la consiguiente decisión de ésta de unirse a *Ryo*), **City Hunter 2** (63 capítulos, que emitieron en Tele5 a altísimas horas de la madrugada los fines de semana hace ya también bastante), **City Hunter 3** (13 episodios, emitidos por Buzz) y **City Hunter ´91** (otros 13, aún inéditos en España, snif...)), y cuatro películas, dos en formato OVA (**Hyakuman** (El hombre de un millón de dólares) y **Bay City Wars** (pues eso, Las guerras de Ciudad Bahía (o eso espero, que mi english is no good)), que son más o menos como capítulos largos, y otras dos para cine (**City Hunter** de imagen real, nada menos que con *Jackie Chan* como *Ryo* (con lo que cambia las armas por las artes marciales, y que sin duda se encuentra entre las más divertidas de la historia (obra maestra el *momento Street Fighter* 2)) y **Ai To Shukumei No Magnum** (Una mágnum destinada al amor), que son por su mayor duración y destino a pantalla grande más elaboradas. A esto hay que sumar, obviamente, los más recientes especiales de TV, **The secret service**, **Goodbye my sweetheart** y **The death of the evil Ryo Saeba**. Y eso sin contar los dos art-books (**Tsukasa Hojo illustration** y **Tsukasa Hojo 20th anniversary illustrations**).



El sonido de los disparos

Ya se sabe que los japos cuidan mucho las bandas sonoras de sus animes. Pese a lo cual, hay unas cuantas que brillan con luz propia. ¿Cuáles son? Cuestión de opiniones, pero si como ya digo en la introducción del artículo preguntáis a alguien que medianamente entienda una lista con las cinco mejores, sin duda en su lista se encontrarán **Rurouni Kenshin**, **KOR** y... sí, lo habéis adivinado, **City Hunter**.

La banda sonora original de esta serie es medianamente extensa y francamente buena, con lo que si me pusiera a comentarla y dar datos necesitaría dos veces el espacio que



ocupa este artículo o más, así que resignación y simplemente decir que cada serie y película tienen su propio CD, existiendo luego varios discos de mezclas y recopilaciones (a destacar los Dramatic Master (de lo mejor que nunca se ha hecho en el mundo de la música de anime)), y no pudiendo evitar resaltar canciones como Get wild (el célebre primer ending, una leyenda entre los otakus de primera generación), Just like magic, Midnight lightning, Runnin´ to horizon y, sobre todo, uno de los mejores temas que esta humilde redactora jamás ha oído y que probablemente nunca escuchará en una B.S.O. de anime: Angel night (y ya está, ¿veis?, no era para tanto).

Uf, uf, sigamos, ahora: Los personajes

Ryo Saeba

De edad y nacionalidad desconocidas (aunque celebra su cumpleaños el 26 de marzo por decreto de *Kaori*), de muy niño sufrió en Sudamérica un accidente de avión en el que murieron sus padres (razón por la que desconoce todo su pasado). Allí fue recogido por *Shin Kaibara*, un malo muy malo (sí, de ésos que merecen una muerte atroz) que a base de drogas y caña por un tubo lo convirtió en una máquina de matar. Tras luchar en una de las muchas guerrillas que por allí abundan (durante las cuales conoció a *Umibozu*, pero eso lo contaré en la historia de este entrañable personajillo), *Ryo* se somete a una cura de desintoxicación para librarse de esa muerte en vida (algo que desde Minami recomendamos: drogas NO, vida SÍ) y huye a Estados Unidos para más tarde establecerse en Japón.

Ryo mide 191´4 cm., pesa 77 kg., tiene grupo sanguíneo AB y suele utilizar un Colt Python Magnum 357 con un cañón de 4" (un peaso pistola, para que nos entendamos).

Cómo no, comentar que *Ryo* está más salido que el jefe, siendo su debilidad por las mujeres su único punto débil. Su doblador es *Akira Kamiya*, toda una leyenda del manganime por su pedazo de voz (ya que él es más bien feo). Entre los personajes a los que ha dado vida se encuentran, aparte de *Ryo*, *Ashram* (**Record of Lodoss War**), *Kogoro Mouri* (**Detective Conan**) o *Roy Fokker* (**Macross**). Pese a ser un seiyuu legendario, el doblador de la versión española, la de Tele5, no desmerece lo más mínimo pues ambos consiguen sobrellevar de manera magistral los constantes cambios entre su personalidad de viejo verde salido y su porte de héroe de película que siempre llega salvador en el último momento, cosa que no es nada fácil y que hace merecer la pena sólo por ver el show que son estos cambios radicales.

Kaori Makimura

Nacida el 31 de marzo de 1967, su verdadero nombre es *Kaori Tachiki*, y la razón de su falso apellido es para ocultarle su origen, ya que es hija de un criminal que muere durante una persecución. El policía perseguidor, sintiéndose culpable, la recoge y adopta, cambiándole el apellido para ocultar su origen y pasando así *Kaori* a formar parte de la familia *Makimura*. Años más tarde, y cuando su hermanastro *Hideyuki* (*Ernesto*), que era el socio de *Ryo*, muere en una de las primeras aventuras (aunque no sin antes contarle la verdad de su pasado a *Ryo*), *Kaori* decide ser la nueva socia de *Ryo* (no sabía en lo que se metía).

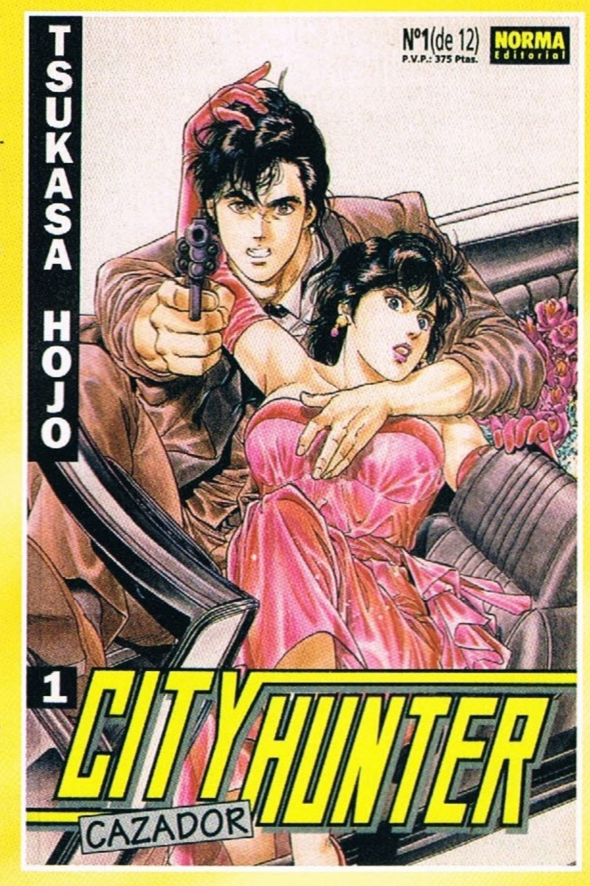
De nuevo cómo no, decir que *Kaori* está perdidamente enamorada de *Ryo* (al igual que éste de ella) pese a lo cual no tiene problemas en clavarlo en el suelo con mazos que oscilan entre 1 y varios millones de toneladas cada vez que éste ser propasa un poco con cualquier bella fémina.

Kaori mide 168´9 cm., pesa 53 kg., tiene grupo sanguíneo 0+ y suele utilizar un Colt 357 Magnum Lawman MK III con un cañón de 2,5" (que *Ryo* ha trucado para que no mate a nadie).

Su seiyuu es *Kazue Ikura*, quien también ha dado voz a *Kogane Mushashi* (**Magical Emi**, aquí La magia de Emi) o a *Ashura* (**RG Veda**) entre otros.

Umibozu

Llamado *Sea-Ghost* en la versión española, su verdadero nombre es *Hayato Izyuin*, aunque es mundialmente conocido como *Halcón*, apodo con el que se hacía valer cuando era un mercenario que luchaba en las guerrillas de América del Sur. Precisamente fue allí donde conoció a *Ryo* (viniendo aquí la explicación de por qué siempre usa gafas de sol, en ese "encuentro" *Ryo* le dañó los ojos). No se sabe por qué *Umibozu* consiente que lo llamen así (el mote se lo puso *Ryo*) ya que "Umi" significa "monstruo marino" (suponemos que de ahí el "sea-



¿PERO DE QUÉ VA CITY HUNTER?

La historia principal gira entorno a las aventuras de *Ryo Saeba* y su CELOSÍSIMA compañera *Kaori Makimura*, la hermanastra del difunto socio de *Ryo* (*Heidiyuki Makimura*). El problema estriba en que *Kaori* se ha enamorado de *Ryo*, y como éste está "algo salidillo" pues... ya la tenemos liada cada dos por tres. *Ryo* es un detective profesional conocido dentro del mundo del hampa como City Hunter (de ahí el nombre de la serie; es que como uno es muy listo, ha leído el manga y visto el anime y...), aunque él se apoda con el nombre de "el semental de Shinjuku", y está considerado como el mejor pistolero de todo Japón (siendo capaz de meter varias balas por el mismo orificio que produjo la primera a una distancia de hasta 15 metros (¡jo!, yo diría que es el mejor de todo el mundo)). Por su parte *Kaori* es muy patosa con las armas y *Ryo* es el encargado de enseñarle a manejarlas correctamente.

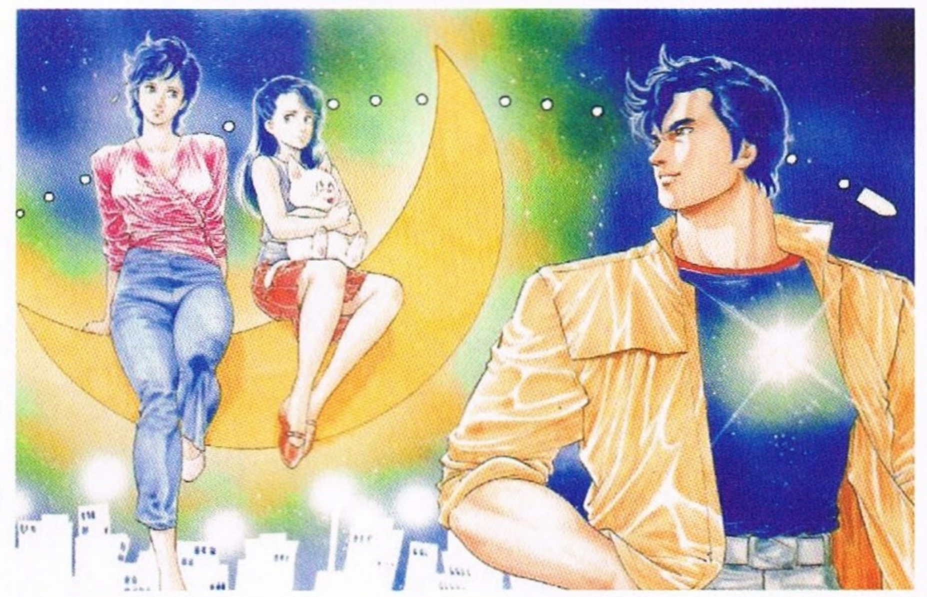
Quizá una de las principales características del manga es que nuestro protagonista sólo acepta a mujeres guapas como clientes para después poderlas acosar sexualmente (pero de una manera tan divertida que ni las feministas pueden decir nada), lo que provoca que *Ryo* sufra los terribles, espantosos, brutales, temidos... ataques de *Kaori*, quien de la nada enormes mazos (que van desde una hasta varias toneladas, dependiendo de la gravedad de la "travesura" de *Ryo*) para pararle los pies.

Aparte de los dos protagonistas, la serie cuenta con unos cuantos secundarios más o menos habituales como es el caso de las hermanas *Nogami* (en el anime sólo salen dos, pero en el manga salen tres y se menciona la existencia de dos hermanas más, dos gemelas de siete años), *Umibozu*, *Miki*, *Kasumi Asoh* (es la ladrona 305, o como la conoce *Ryo*, el culito volador), *Doc* (el viejo sabio que metió a nuestro joven protagonista en el mundo del hampa y que era el médico de los guerrilleros en los que estaba *Ryo* en Sudamérica) y *Kazue Natori* (la "novia" que pidió al detective más salido de Japón que destruyera el trabajo de su novio (unas abejas asesinas) y que más tarde pasará a ser la ayudante de *Doc* y con eso una secundaria habitual más). En algunos capítulos se dejan un poco de lado las aventuras de Saeba y *Kaori* para conocer un poco más la vida y el pasado del protagonista y de los personajes secundarios, sobre todo los más enigmáticos que son *Umibozu* y *Doc* (pero como el misterio que envuelve durante toda la serie al pasado de *Ryo* ninguno, un misterio que no se empezará a desvelar hasta que la historia ya está bastante avanzada), que tantas veces ayudan a nuestro protagonista o, como pasa en el caso de *Saeko*, lo meten en un lío tras otro.

Para terminar con la historia, decir que ésta empieza siendo algo seria para poco después (al finalizar la parte de *Trep*) dejar paso al cachondeo y al desenfreno y por último volver a la seriedad (en los últimos tres tomos del manga, en los que aparece *Shin Kaibara* (quien además del malo aquí, también lo es de la anterior obra de *Tsukasa Hojo*, **Cat's Eyes**)).

Alex Mateo







ghost") y "Bozu" es un monje budista que se rapa la cabeza, misterios de la vida (eso sí, *Kaori* es muy respetuosa y siempre le pone el "san" detrás).
Umibozu está muy unido a *Miki* (ver más abajo), lleva la cafetería Cat´s Eye (se ve que *Tsukasa* se quería hacer autopublicidad), suele usar bazookas y tiene un pánico atroz a los gatos, circunstancia que *Ryo* aprovecha siempre que puede para reírse de él.
El arma favorita de *Hayato* (descontando el bazoka) es una S&W 44 Magnum con un cañón de 6".
Su seiyuu es *Tesso Genda*, quien también interpretó a *Gara* (**Bastard!**) o *Rei* (**Urusei Yatsura** (Lum-Lamu)).

Saeko Nogami
Conocida por estos lares con el nombre de *Silvia*, es una guapa policía que sabe valerse de sus encantos (es decir, prometer de uno a varios polvos) para conseguir la ayuda de *Ryo* en los casos más difíciles (el día que *Ryo* la pille por banda...). *Saeko* utiliza una S&W 38 Special y 16 cuchillos que lleva sujetos a sus muslos (8 en cada pierna). También aparecen sus hermanas, aunque con bastante menos frecuencia.
Su dobladora es *Yoko Asagami*.

Miki
Lleva la cafetería Cat´s Eye junto con *Umibozu*, con el que tiene una particular y misteriosa relación a raíz del inexplicable apadrinamiento de éste hacia ella (que pretendía ser en la sombra pero que ella acaba descubriendo). Más adelante se revelaría la conexión que éste tenía con su padre y cómo ya de niña salvó su vida. Cuando ayuda a *Umibozu* en alguna misión, utiliza una Colt King Cobra 357 Magnum con un cañón de 4".

Mick Angel
Es un *Ryo Saeba* en versión yankee. Amigo de éste, aparece ya avanzada la serie, y fue el primer compañero de *Ryo* como City Hunter. Al principio de venir *Mick* a Japón, parece estar enamorado de *Kaori*, pero al final se acaba viendo que no, que es simplemente que es tan mujeriego como *Ryo*. Su arma es una Desert Eagle 44 Magnum.



Una leyenda viva, incluso en España

Pues sí, en España de momento estamos teniendo bastante suerte y nos están llegando todas las series realmente buenas del mercado japonés. Obviamente, **City Hunter** no es ninguna excepción, y pudimos verla en Tele5 (bajo el nombre de "Cazador" ya en la primera oleada de principios de los 90 (los fines de semana por la mañana).

Eso animó a una primeriza Norma a traer el manga. Todos conocéis el pasado de Norma, así que me ahorraré los insultos y me limitaré a decir que la cosa terminó en el número 29 (pero hablamos de prestigios de 48 y 64 páginas, no de tomos).

Entonces Cartoonia intentó sacar la serie animada en vídeo, pero sin cuidar lo más mínimo esa edición (ya se ha comentado antes alguno de los errores que la cosa tenía), y tras el fracaso de dicha compañía nunca más se supo (apenas salieron vídeos, inencontrables hoy en día, por cierto).

Luego llegaron los canales de pago, que nos trajeron **City Hunter 3**, posteriormente editada en vídeo por Dynamic en 4 vídeos, al acostumbrado precio de esta distribuidora (no se estrelló por nada...).

Y llegamos al momento actual, en el que MangaLine finalmente ha editado la serie en formato tomo respetando bastante. En el momento de escribir esto todavía no hay ningún tomo en la calle y no podemos juzgar, pero es de suponer que hayan aprendido de sus errores pasados, y de hecho nos han comunicado que han contratado a un corrector de textos con experiencia en el tema para ayudar al corrector japonés que está traduciendo la serie. Lo que sí está confirmado es que su precio será muy económico y que hasta alcanzar la parte inédita en España sacarán un tomo cada 15 días. Una vez se llegue a la parte nunca publicada, y según hayan ido las ventas, verán si siguen con esa periodicidad o cambian a la más habitual mensual.

Huelga decir que la serie tiene todo el consabido merchandise, pues en su día fue la caña, pero se acaba el espacio, así que lo dejamos para si en el futuro volvemos sobre esta serie.

El último disparo
Las conclusiones que se sacan son bastante simples y evidentemente nada innovadoras: que no desperdiciéis la más mínima oportunidad de ver/leer a nuestro querido "mokkoriman" ("mokkori" es la palabra japonesa para definir "sexo", y es que *Ryo* la usa del orden de 7 veces en cada frase). Si lo hacéis tened la seguridad de que os perdéis una de las mejores series que nos han llegado jamás a España.

Me he pasado bastante tiempo pensando en

un final adecuado para el artículo de esta inigualable serie, pero es que, por mucho que quiera evitarlo por su falta de originalidad y porque seguramente ya lo habrán usado muchos otros, no cabe hacerlo de otra manera, es tan inevitable como su perenne recuerdo en nuestras mentes...

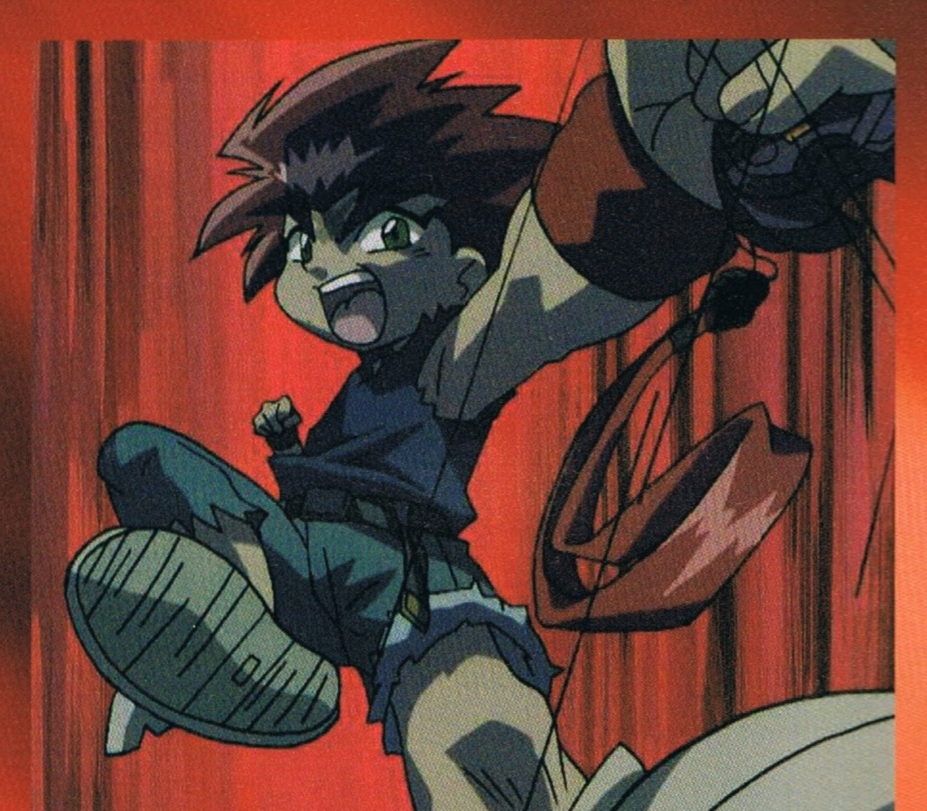
Ryo, gracias por todos estos buenos ratos y... FOREVER, CITY HUNTER!!

Isadora (after Lázaro Muñoz)



BLEYBLADE

LOS TROMPOS JAPONESES VUELVEN A ANTENA 3



Aunque a primera vista pueda parecer sólo otra serie tipo Pokémon/Digimon más, el caso es que su indiscutible éxito hace ver que Beyblade tiene algo más...

Cuando se habla de **Beyblade**, cuya segunda parte empezó a emitirse por Antena3 el 19 de Julio (como viene siendo habitual, sin previo aviso. Al menos no volvieron a reponer la primera, cosa que ya han hecho varias veces), en un primer momento se nos vendrían a la mente argumentos como los de **Pokémon** o **Digimon**, actualmente en antena en La2 y autonómicas en alguna de sus partes, por aquello de un chaval protagonista que tiene un monstruito, se agencia un grupo de amigos y ya empieza a combatir a ver quién es el mejor. El parecido del protagonista de **Beyblade**, *Tyson*, es mayor con *Ash Ketchum* por su aspecto físico, su aire de superioridad y... su gorra, y por tanto también el de la serie con **Pokémon**, por eso de que hay ligas y campeonatos que ganar. En **Digimon** "sólo" tienen que salvar el mundo cada vez. Pero ya estaréis acostumbrados a que circulen series que se parecen unas a otras. Los Beyblades (giroscopios) son una especie de peonzas o trompos que se lanzan al espacio de combate mediante un dispositivo electrónico. Algunas de ellas son especiales ya que milenarias bestias (osos, tigres, dragones e incluso un fénix) habitan en su interior y las dotan de poderes especiales. **Beyblade** también se parece a **Pokémon** en que pretende vendernos algo, ya sea estas mismas peonzas, el manga, el videojuego... Hasta se han montado campeonatos de Beyblade, lo que se puede comprobar en la página web de la compañía que lanzó el juguetito, la multinacional Hasbro.

La historia también es parecida. La primera parte de la serie tiene 52 capítulos y su nombre en japonés es **Bakutten Shoot Beyblade** (**Beyblade**, para acortar). Trata de un chico -*Tyson*- que quiere ser el mejor jugador de Beyblade y se enfrenta a otros chicos que tienen estos artilugios, primero por su cuenta y luego en campeonatos más serios y por equipos. Como decimos *Tyson* hasta se parece a *Ash* un poco en el carácter, se cree que es el mejor y el día que, incomprensiblemente para él que se cree invencible, pierde, monta en cólera y se pone de lo más "depre". El anime tiene buena calidad y el estilo de dibujo es algo diferente de lo que estamos acostumbrados a ver.

© Mensajito Secretito – Muy bien, me has encontrado, así que te mereces saber que Argonath en realidad se llama Dani





ORIGEN DE LOS BLADEBREAKERS

El Bit Chip es la parte de un Beyblade que alberga a las criaturas de la Antigüedad: dragones, osos, monos, el mítico ave fénix..., que dan a cada Beyblade un poder específico (ataque, defensa, equilibrio, resistencia...). Es una de las cinco partes de un Beyblade (las demás son el Anillo de Ataque, el Disco de Carga, la Rueda Giratoria y la Base del Beyblade) pero, ante todo, es su corazón. Cada una de estas criaturas o espíritus sagrados se llama Bestia Bit, y la de *Tyson* es un dragón. Confiado en sí mismo, impulsivo y cabezota, sin problemas en decir lo que piensa. Suele actuar basándose ante todo en sentimientos y emociones, lo que a veces le impide ver cosas obvias en los combates. Su estrategia se sustenta en el ataque y le suele sonreír la suerte.

Después tenemos a *Ray*, que está mejorando su Beyblade de forma constante y consiguiendo que su Bestia Bit (Driger) sea cada vez más poderosa. Es un gato humanoide que equilibra la defensa y el ataque a la hora de planificar los combates. Cuando *Ray* era pequeño el jefe de su pueblo le otorgó el Beyblade porque era el mejor jugador de la zona, pero un día decidió marcharse para intentar buscar a más personas que tuvieran bestias bits en sus Beyblade. Es así como se encontró con *Tyson*.

A continuación se unirían más personajes a la pandilla como *Kenny* (también conocido como *Jefe*). Éste no es un jugador de Beyblade, pero es un experto en informática y lo que podríamos llamar su Bestia Bit está dentro de su ordenador y se llama *Dizzy*. Su principal y muy importante labor consiste en reparar y mejorar los Beyblades, es un elemento por tanto indispensable. Se encarga de todos los aspectos técnicos del equipo, como la recolección de datos y previsión de posibles estrategias.

Después se les unió *Max*, el más tímido y bueno de la pandilla, siempre con una sonrisa y buenas palabras para quien las necesita. Es casi la antítesis de *Tyson*, muy cerebral y perseverante. Su Bestia Bit se llama *Draciel*, tiene grandes propiedades defensivas y se la dio su abuela.

Por último está *Kai*, vigente campeón nacional de Beyblade al principio de la serie y miembro de los *Blade Sharks*. Los demás tratan de derrotarlo y es así como se conocen; es muy serio, frío, ausente y misterioso que prefiere las sombras a los focos. Su Bestia Bit es un fénix de nombre *Dranzer*. El abuelo de *Kai* oculta un oscuro secreto que no se sabrá hasta casi el final de la primera serie.



Aunque *Tyson* sea el protagonista, *Ray* y *Kai* son el centro de la trama en bastantes capítulos, y son quizá más interesantes y ricos psicológicamente. *Kai*, que ejerce de capitán, suele jugar con agresividad, como *Tyson*, pero tiene más experiencia y sabe usar la estrategia. Todos ellos forman el equipo de los *Bladebreakers*, acompañados casi siempre por el algo chalado abuelo de *Tyson*, y tendrán que enfrentarse a otros equipos, en un campeonato de *Blades* que los lleva a lugares tan dispares como Las Vegas, Londres, Hong Kong o Moscú. Luchan entre ellos en un torneo de giroscopios para convertirse en el mejor Beyblader. En la serie (y también en la realidad) los giroscopios son una esfera que usa un mecanismo de lanzamiento que incluye una pequeña unidad de conexión y una lamina de plástico, que suelta el giroscopio girando sobre la superficie de juego. El objetivo del juego es que los Beyblader tiren los giroscopios de sus oponentes, que son de una pulga-



da y media de diámetro, de la superficie plástica de juego. El perdedor del combate ha de dar su giroscopio al ganador.

TRES SERIES, UN MANGA, UNA PELÍCULA, VIDEOJUEGOS...

Beyblade 2002, que se estrenó en diciembre de 2002 en Japón, va del capítulo 53 al 102. En los países anglosajones, el título de la serie pasa a ser el de **Beyblade V Force**, y por eso es el empleado en la copia distribuida para Antena3. Esta vez la animación es de más calidad que en la primera parte, la cual tenía un aire más infantil; hay un nuevo estilo de dibujo y nuevas animaciones para las batallas. Aparte de ello, los protagonistas lucen nuevas ropas (más vistosas), nuevas lanzaderas, y *Blades* y Bestias mejorados. *Tyson* deberá hacer frente en los primeros episodios a un misterioso Beyblader, *Mister X*, que lo derrota con facilidad en un torneo local en el final de la pasada entrega, cuando *Tyson* acababa de proclamarse campeón mundial.

Tendrán que enfrentarse a dos fortísimos equipos, los *Saint Shields* y el *Team Psykick*, y cuatro personajes más: *Zeo*, *Gordo* y los gemelos *King* (un chico) y *Queen* (una chica). Los *Bladebreakers* se reúnen de nuevo para enfrentarse a los *Saint Shields*, un misterioso grupo bajo el liderazgo de *Ozuma* cuyas Bestias Bit resultan ser invisibles y en principio nuestros héroes no las detectan. Todos los *Bladebreakers* son derrotados, pero el enemigo real no es en sí *Ozuma* y su grupo. La verdadera amenaza está conformada por el *Psykick Team*, que busca capturar las Bestias Bit originales por medio de Bestias Clon. En el nuevo campeonato en que toman parte, la peculiaridad es que los contrincantes deberán ir por parejas.

Saint Shields: el líder de los *Saint Shields*, *Ozuma*, derrota a *Tyson* en sus dos primeros combates, oculto *Ozuma* bajo la identidad de *Mister X*, y es muy hábil y fuerte, sus técnicas son sorprendentes. Su Bestia Bit, *Flash Leopard*, es rapidísima e invisible, y sumamente poderosa y letal. Los otros tres miembros del equipo son *Dunga*, *Joseph* y *Mariam*. Las cosas se vuelven cada vez más extrañas cuando más bestias invisibles derrotan a todos y cada uno de los *Bladebreakers* tras aparecer por sorpresa, excepto *Kai* que empata con *Dunga*.

Los *Saint Shields* descubren la trama de los científicos del *Psykick Team* que están intentando crear Cyber Bestias, y quieren evitar a toda costa que los *Bladebreakers* pierdan sus Bestias Bit a manos de ese equipo, para robarlas ellos en su lugar y a continuación sellarlas en el interior de una legendaria piedra, por lo que *Ozuma* avisa a *Tyson* del peligro que se avecina.

La fuerza de *Dunga* sólo es comparable a su temperamento. El más veterano del equipo por edad, se enfada a menudo. Cuando combate, desahoga su furia en sus desprevenidos oponentes. Desea más que nada pelear contra *Kai*. Esta auténtica bestia a menudo se asegura la victoria empleando la fuerza bruta, pero sus fuertes emociones a veces nublan su juicio llevándolo a derrotas innecesarias. Su Bestia, *Vortex Ape*, no es sino un gorila, el perfecto complemento para un *Blader* como él. Su fuerza hace muy difícil controlarlo.

Luego tenemos al cauteloso *Joseph*, su habilidad para usar las sombras y la oscuridad en su beneficio hacen muy difícil seguirle la pista. La clave de este ágil *Blader* son sus veloces tiempos de reacción. Su táctica de, rápidamente, golpear y correr deja a sus oponentes preguntándose qué los ha atacado. Su Bestia *Vanishing Moot* es un Mamut Ancestral (*Mamooth Blade*). Sus defensas son lo bastante fuertes como para repeler casi todos los ataques. El hermano menor de *Mariam* tiene su primera batalla contra *Ray*.

Finalmente *Mariam* es la impredecible hermana mayor de *Joseph*. De espíritu salvaje y muy sarcástica, suele burlarse de *Dunga*. Sus movimientos suelen dejar a sus oponentes deslumbrados, o confundirles hábilmente hasta dejarlos vulnerables. Suele combatir junto con su hermano a la hora de afrontar a los rivales más difíciles. Juntos forman un dúo temible. La Bestia Bit de *Mariam* es *Sharkrash*, un fiero y veloz tiburón. Al principio *Mariam* luce una capa que la asemeja al misterioso *Mister X* cuando éste se enfrenta a *Tyson*. Sabemos de ella porque derrota a *Max* y éste se lo comunica a *Kenny*. Le encanta la comida.

El ***Psykick Team*** es una creación del *Doctor B* y *Gideon*, ya que han buscado a unos chicos para que se hagan cargo de sus creaciones: nada menos que copias digitales de las Bestias Bit de los *Bladebreakers*. Así, tenemos réplicas de Dragón, Dranzer, Draciel y Driger. Estas bestias son tan poderosas que toman la mente de sus poseedores, *Jim* es el primero porque el poder de la bestia es tan grande para él que lo posee. *Kane* y *Salima* son los últimos en caer, pero aún mantienen un nivel de resistencia al extremo poder de las Cyber Bestias Bit.

El siniestro *Doctor Zagart* está detrás de casi todo en esta segunda temporada. Sabe lo que quiere y cómo conseguirlo. En concreto quiere de vuelta a su hijo, que murió hace algunos años. Movido por la pena, construyó un androide exactamente igual a él, de nombre *Zeo* y que será otro de los personajes clave. Cree que obteniendo el poder de las Bestias Bit sagradas de los *Bladebreakers*, y transfiriéndolo a los circuitos de *Zeo*, éste pueda convertirse en un chico de verdad. Muy bonito pero los cuentos no pasan en la vida real. No obstante convence a *Zeo* de que su loco plan puede llevarse a cabo, y todo lo que tiene que hacer es unirse a los *Bladebreakers* y después abandonarlos tras robarles sus Bestias Bit.

Zeo por tanto se hace buen amigo de *Tyson*, es hiperactivo y hablador. Le encanta combatir con *Tyson* y entrenar a su lado, y odia perder ya que quiere ser el mejor. Su Bestia Bit, fabricada por su "padre" a partir de una roca especial robada, se llama *Cerberus*, a imitación del perro que guardaba las puertas del Hades, y por supuesto tiene tres cabezas. Se convierte en miembro tem-













poral de los *Bladebreakers* y amigo de todos ellos hasta que adquiere a su bestia. Cuando su padre revela su verdadera identidad, desecha los principios del *Beyblading* en sus ansias por derrotar a *Tyson* y los demás. Sólo un *Blader* extremadamente habilidoso puede controlar el completo potencial de *Cerberus*, que posee la capacidad de absorber el poder de Bestias Bit capturadas lo que le da gran ventaja sobre los *Blader* normales.

Gordo será el *Blader* que *Zagart* escoja para hacer pareja con *Zeo* en el campeonato. Sus habilidades serán un quebradero de cabeza para los *Bladebreakers*. Con el poder de una Roca Bestia Bit a su disposición, este competidor causará un verdadero revuelo en los Campeonatos Mundiales. Su Bestia Bit, llamada *Orthrus*, tiene un nivel de poder fuera de casi toda medida, y un demoledor ataque congelante.

Gideon es el líder de los *Psykicks*, y es asignado por el *Doctor Zagart* para conseguir las Bestias Bit sagradas. Al principio intenta usar bestias normales para capturarlas, pero después de fracasar en el intento, es cuando decide usar bestias cibernéticas. Los miembros del *Psykick Team* son entrenados en la isla del *Doctor B*, un malvado científico.

Kane es un Beyblader muy astuto y un líder natural. Al poseer la bestia Cyber Dragón su rival es *Tyson*, al que pone en más de un aprieto en su camino a la cima. Cuanto más combate junto a su Bestia Bit Digital, creada como el resto a partir de datos de batalla del original, más crecen ambos en fortaleza y poder. Primero lo vemos como un chico normal y educado al que le encanta el Beyblading. Él y su equipo salvan al abuelo de *Tyson* de ahogarse en un río al que cae mientras pesca. Su primer choque con *Tyson* es amistoso, sus movimientos son idénticos y acaban en empate. Su personalidad cambia cuando le dan a Cyber Dragón, y cae atraído por su poder. Da la impresión de ser el líder del grupo.

Wyatt forma parte del equipo inicialmente. Es un absoluto fan de *Kai* y que encima va a su mismo colegio. El *Psykick Team*, para convencerlo de que se uniera a ellos, le hizo una oferta irrechazable: la posibilidad de derrotar a *Kai* en un combate de *Blades*. Así que lo llevaron al laboratorio y empezaron a entrenarlo. A la hora de la verdad ve que no puede con la Cyber Bestia, y *Kai* le promete que hará cuanto pueda por derrotar al *Psykick Team*.

Goki es un bruto comparable quizás a *Dunga* de los *Saint Shields*, que no destaca por su inteligencia, pero con *Jim* pensando por él, no es algo que les preocupe demasiado. Al principio no quiere usar las Cyber Bestias, pero acaba corrompido como los demás bajo el poder que estos artilugios desprenden. Es uno los más fuertes *Bladers* que se hayan visto, y es esa fuerza lo único que le sirve para controlar a su bestia, *Cyber Dranzer*, que es una réplica del Dranzer de *Kai* y cuenta con todos sus ataques especiales y técnicas defensivas, aparte de nuevas y mejoradas combinaciones digitales. Cuando *Kai* combate contra *Goki* ve en sus ojos la misma maldad que observó en *Wyatt*, el anterior poseedor de *Cyber Dranzer*.

Jim por su parte es un especialista en analizar las debilidades de sus rivales para su beneficio propio, y fue el primero de los *Psykick* en conseguir su Cyber Bestia. También convenció a los demás miembros del equipo para cambiarse a esta tecnología, ya que fue el primero en quedar sometido a las Cyber Bestias. Conjuntando su mente analítica con la fuerza bruta de *Goki*, ambos forman una peligrosa combinación, tanto fuera como dentro del estadio. Su encarnación digital de *Draciel* posee muchas de las características defensivas del original, con la salvedad de que *Cyber Draciel* posee también un verdadero arsenal ofensivo. En su enfrentamiento con *Max*, éste no sale de su asombro, puesto que cada vez que cree que ha vencido a la bestia digital, un sistema de reparación lo restaura.

La última componente de este grupo es la pelirroja *Salima*, que en principio se mostraba contraria a la idea de emplear copias digitales de las Bestias Bit e incluso trató de convencer al resto de su equipo de que era mala idea, pero en cuanto vio de lo que su Bestia Clon, *Cyber Driger*, era capaz, también ella quedó enganchada.

Los *Psykick* poseen unos visores que quizá recuerden en algo a los medidores de fuerza de combate que tenían los Guerreros del Espacio en **Dragon Ball**. Los diferentes doblajes hacen que para algunos países la Bestia Bit de *Dunga* se llame *Voltaic*, a *Joseph* se le llame *Junsuf* y a su bestia Cyber *Elephanto*, la bestia *Sharkrash* de *Mariam* reciba el nombre de *Cyber Sharkeon*, o a *Goki* se le llame *Gauche*. Así que hemos decidido tomar los nombres del sitio web oficial.

King y *Queen* son dos temibles *Bladers* gemelos. *King* tiene la habilidad de robar las partes más valiosas de sus confiados rivales después de ganar. Esto le confiere una sensible ventaja al tener esas mejores partes dis-

ponibles para toda situación que se aparezca. Ese robo de piezas les ha dado a *King* y a su gemela *Queen* una notoriedad casi legendaria, y es por ello que el *Doctor K* los contrata para que le ayuden a capturar a las cuatro bestias sagradas. Éste también las quiere robar, vaya novedad.

La Bestia Bit de *King*, que toma el aspecto de un muflón, está poseída por el espíritu de *Gabriel*. Así, a secas, sin aclarar que era un arcángel ni nada. No sería tan poderosa de no ser por la técnica de *King* y el uso que hace de las diferentes piezas, que es lo que realmente la convierte en una amenaza.

Queen al igual que su compañero y hermano es una notable cazadora de partes de Beyblade. Lleva años luchando junto a él siendo casi imparables. La parte femenina de este malvado dueto es muy peligrosa y puede ser muy molesta. Con un montón de partes sustraídas a Beybladers por todo el mundo, *Queen* nunca muerde el polvo. Respecto a su Bestia Bit, *Ariel*, al igual que *Gabriel* no puede ganar ningún torneo por sí misma. Con la unión del valor de *Queen* y sus piezas superiores al resto, es como esta bestia conquista hasta al más poderoso de sus oponentes.

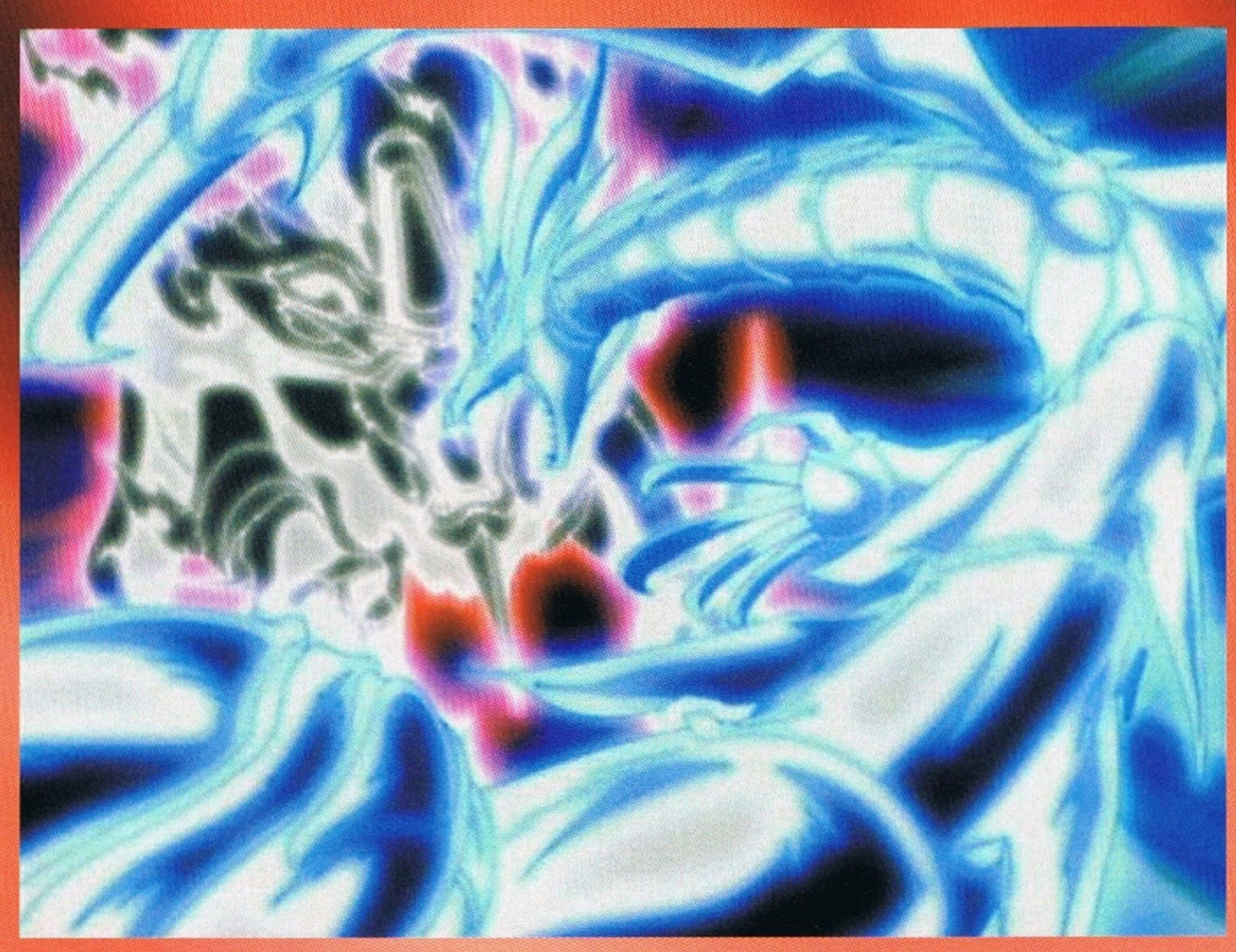
Pero también tendrán nuevos amigos, como *Hillary* que también aparece en la película que se hizo en 2002, una niña presumida que se cree dueña del equipo. Coincide con *Tyson* en el colegio y las tensiones entre ellos se incrementan progresivamente. También es el mismo colegio de *Kenny*. A primera vista parece algo mandona, pero es la típica persona leal y amigable. Pese a esas frecuentes peleas con *Tyson*, intenta ayudar al máximo al equipo. Es la presidenta de la clase -delegada-. Al principio no sabe nada de la práctica del *Beyblading* ni parece importarle, y ni siquiera es capaz de ver a las Bestias Bit, pero acaba siendo un miembro visible de los *Bladebreakers*, a pesar de lo cual *Tyson* sigue sin poder verla ni en pintura. Por el contrario, ella parece estar colada por él. Lo normal, vamos.

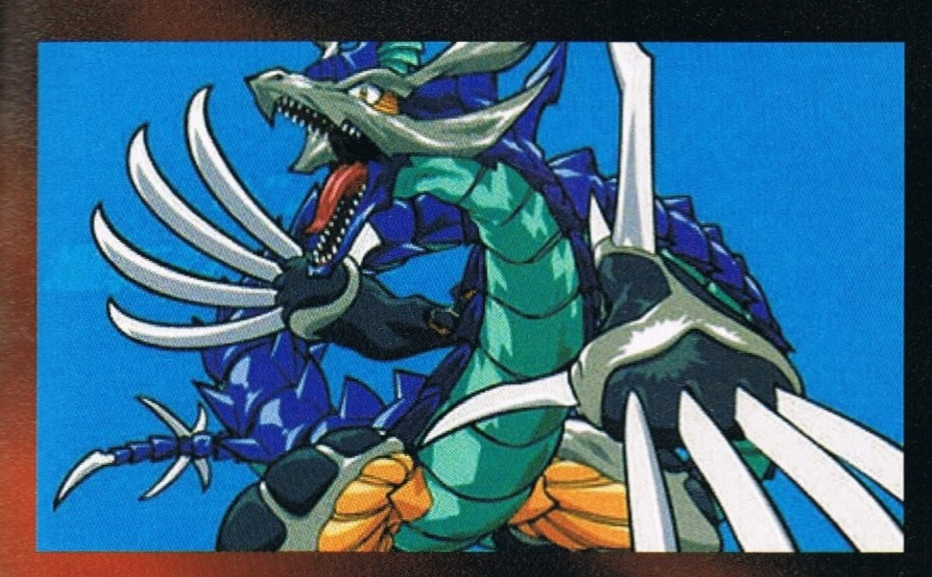
Por supuesto, no deja de aparecer *Mister Dickenson*, el mecenas, el millonario que suele permanecer oculto y que unió a los *Bladebreakers*. Está más involucrado en el equipo y su entrenamiento, de forma indirecta, de lo que vemos. Es el presidente de la Asociación de *Beyblading* que organiza el torneo de la primera parte y *manager* del equipo de *Tyson* y sus amigos. Parece saber más de lo que aparenta.

COMO SE SUELE DECIR, NO HAY DOS SIN TRES

Beyblade se ha emitido en el Reino Unido, Canadá, Estados Unidos, Puerto Rico o México, y también en gran parte de América del Sur. Por el momento consta de tres series animadas, siendo la primera **Bakuten Shoot Beyblade.** La película de **Beyblade** vio la luz en Japón en el verano de 2002 de la mano de Toho, y se proyectó en 124 salas a lo largo del país. Nos muestra la lucha entre *Tyson* y un chico llamado *Daichi Sumeragi* que quiere desafiarlo para convertirse en el mejor Beyblader. La película está intercalada entre la primera y segunda temporadas, de ahí que a esta segunda tanda de episodios se incorpore *Daichi* (o *Daiji*). Su Bestia Bit es el Dragón *Gaia*. *Daichi* es un chico al que su padre, antes de morir un año antes, le hizo prometer que se convertiría en el número uno. También aparece la mencionada *Hillary* (que en Japón se llama *Hitomi*), que en el filme hace muy buenas migas con *Kenny* y ayuda a los chicos en los entrenamientos. Todos los *Bladers* de los protagonistas aparecen mejorados.

Y la tercera y por el momento última temporada es **Bakuten Shoot Beyblade G Revolution**. Los personajes han crecido, y por supuesto sus habilidades han mejorado, y también sus nuevos "G" Beyblades. *Tyson*, muy crecido al parecer, con su nuevo Blade *Dragoon G*, mejor que nunca. *Daichi*, con el Blade *Gaia Dragoon V*, cada vez más integrado en los *Bladebreakers*. *Kai*, con el *Dranzer V2*. *Ray*, con su *Driger V2*, nuevo traje y cada vez más





irán encontrando y equipos de las rondas preliminares de cada torneo, citamos aquellos con los que la rivalidad es mayor. Pero podemos destacar su combate en Londres contra el diabólico *Cenotaph* y su Bestia Bit *Sarcopholon*, nada menos que una momia a la que *Kai* derrota con sus propias fuerzas, seguido de un tétrico enfrentamiento en un túnel contra los monstruosos ***Dark Bladers***. A éstos se los vuelven a encontrar mientras andan buscando en París a un desaparecido *Kai*. El cuarteto de zombis se ha propuesto robar las Bestias Bit de los *Bladebreakers* como parte de su plan para capturar todas las Bestias del Mundo. Cuando los hados parecen estar en contra de nuestros héroes, aparece *Kai* que los derrota gracias a su recién modificado Dranzer.

hábil, haciendo que su Blade sea ya muy poderoso. *Max* sigue igual de aspecto, pero por lo menos ha actualizado su lanzadera y le ha dado un empujón al poder de su *Draciel V2*. Por su parte, *Kenny* sigue siendo el *Jefe*, y creando nuevos Blades y lanzaderas para todos. Esta vez el enemigo al que se enfrentan se llama *Jing "Shippu"* (desconocemos la versión inglesa de su nombre, al igual que con *Daichi*) y su Bestia Bit recibe el nombre de *Metal Driger*. Promete ser el rival más duro que hayan tenido hasta ahora. Parece haber más conflictos entre las batallas.

Las tres son consecutivas, es decir, cada una continuación de la anterior, y están licenciadas en España por Fox Kids, y es casi seguro que Antena3 acabará por emitir **Beyblade G Revolution**. Esta tercera parte de la serie también tiene 51 episodios (del 103 al 154) y su web oficial anuncia su salida al aire entre verano y otoño de este año, al parecer producida por Madhouse.

El manga de **Beyblade** ha sido editado en España por Norma, y su autor -también del anime- es *Takao Aoki*. Precisamente *Takao* es el nombre del personaje de *Tyson* en Japón. El director del anime es *Toshifumi Kawase*.

Ya se han editado varios videojuegos dedicados a **Beyblade**. Nintendo lanzó un juego para la Gameboy Advance y otro videojuego para la Game Cube, mientras que Sony sacó un videojuego compatible con la PSX y la PSX II. También hay juegos para PC de **Beyblade V Force**. Nintendo ha lanzado el juego para Game Cube y Game Boy Advance de **Beyblade V Force**. Eso sin contar los artículos escolares, tanto de **Beyblade** como de **Yu Gi Oh**, que empezaron a anunciarse en nuestras pantallas el verano pasado. Que sólo sacasen mochilas o carpetas indica que los que licenciaron estos productos para nuestro país deben desconocer la enorme diversidad de artículos que sí circulan en Japón sobre las series de animación (o eso, o que piensan que es que no tienen mercado y por tanto no se venderían).

Las compañías responsables del fenómeno, tales como Hasbro, Atari o Nelvana, han organizado hasta tres torneos internacionales y reales de **Beyblade**, con sus respectivos campeonatos nacionales. Al Beyblade *Rip Zone* le siguió el Beyblade *Rip Revolution*, y lo último son los *BBA World Championships*, o sea un Campeonato Mundial, cuyo enfrentamiento final (*Ultimate Battle*) es el doce de agosto en *Times Square* (Nueva York). Hay finalistas (*International Champions*) de EEUU, Japón, Reino Unido, Alemania, Francia, Irlanda, México, Australia o Chile. Nada que ver por tanto con la versión cutre que se hizo en el programa Megatrix.

REPASO A LOS EQUIPOS Y ARGUMENTO DE LA PRIMERA PARTE

Bladebreakers: *Tyson* (Beyblade Dragon Fighter, Bestia Bit Dragón), *Kai* (líder del equipo, Beyblade Dranzer Flame, Bestia Bit Dranzer), *Ray* (Beyblade Driger Fang, Bestia Bit Driger), *Max* (Beyblade Draciel S, Bestia Bit Draciel), *Kenny* (jefe y científico, bestia bit Dizzy, en su ordenador, sin Beyblade).

Como ya hemos hablado de ellos, que para eso son los héroes, vamos a centrar nuestra atención en los equipos rivales. Es cierto que nos dejamos algunos rivales aislados que se

Tigres Blancos: *Lee* (Beyblade Galeon -león-, líder), *Gary* (Beyblade Galzzy, oso), *Kevin* (Beyblade Galman -Galemon, mono-), *Mariah* (Beyblade Galux, gato montés). *Ray* fue integrante de este equipo y al principio se lo oculta a sus compañeros. Se encuentran en el torneo de Asia que se celebra en Hong Kong. *Ray* se enfrenta a *Kevin* después de que éste intente sustraer datos del portátil de *Kenny* la noche previa al torneo. El combate acaba con fatales consecuencias para *Ray*, que pierde su Bestia Bit. Tras ello *Ray* va a las montañas de donde proviene para intentar recuperarla. *Tyson* y *Mariah* lo instan a que decida en qué equipo quiere estar, por lo cual tendrá un duro y emotivo combate con *Mariah* en la final del torneo de Asia. Descubren lo mucho que han perdido siendo rivales y recuerdan lo felices que eran de niños. Antes de que *Ray* derrotase a *Mariah*, *Gary* había hecho lo propio con *Max*. El tercer combate se salda con un empate entre *Tyson* y *Lee*. La igualdad entre ambos equipos se deshace en un enfrentamiento que reaviva pasados rencores entre *Ray* y *Lee*. *Ray* da la victoria a los *Bladebreakers*.

Demolition Boys: Roban la Bestia Bit a los oponentes a los que derrotan. Son crueles y despiadados y no se detendrán ante nada para ganar un combate y así robar las bestias.



Incluso enviando a sus oponentes al hospital, ya que no sólo atacan a los Beyblades sino también a sus dueños. Están entrenados por la malvada Corporación Biovolt.

Su líder es *Tala* y su Bestia Bit se llama *Volborg*. Es un Beyblader muy poderoso, y aunque a lo largo de la lucha da la impresión de ser malvado, no lo es tanto, puesto que él y *Tyson* se hacen amigos al final del combate. Eso y la derrota a manos de los Beybladers en la finalísima del Campeonato Mundial con sede en Rusia supusieron el fin de la Biovolt.

Ian es otro componente de los *Demolition Boys*, aunque rara vez combate, ya que es un suplente. Pero también tiene sus "quince minutos de gloria", cuando *Max* pierde su Bestia Bit. Su *Wiborg* es una Bestia Bit del tipo serpiente y es un poderoso recurso para su equipo, así que no conviene subestimarlo.

Bryan es un talentoso Beyblader que no se detendrá ante ningún obstáculo para alcanzar la victoria. Cuando hemos dicho lo de mandar a la gente al hospital, no lo decíamos en broma: *Bryan* mandó a *Ray* al hospital, ya que en efecto lo atacó tanto a él como a su bestia. Su *Fairborg* es una gran Bestia Bit con una gran cantidad de poder, y con la capacidad de manipular el viento, convirtiéndolo en un arma realmente mortífera.

Spencer prefiere las batallas rápidas, pero también que duren lo suficiente como para humillar a sus oponentes cuando éstos pierden. *Spencer* no muestra clemencia alguna a la hora de combatir. Cuando *Spencer* lucha contra *Kai*, éste es derrotado debido a que la Bestia Bit de *Spencer* es *Seaborg*, una bestia de tipo agua, de aspecto similar a una ballena y muy antigua. Es capaz de controlar los océanos. Por el contrario, *Dranzer* es del tipo fuego, y ya sabemos que en condiciones normales el agua le vence al fuego. Por supuesto, al final del combate *Spencer* le roba la Bestia Bit a *Kai*.

Los All-Stars: También muy poderosos y fuertes, los *All-Stars* han sido escogidos y entrenados mediante la ayuda de la ciencia y de la tecnología más avanzada, y el equipo emplea la ciencia en su beneficio. Pero cometieron un error cuando se enfrentaron a los *Bladebreakers* en el torneo americano: su debilidad fue el hecho de que no poseían espíritu alguno, así que perdieron, lo que llevó a los *Bladebreakers* al Campeonato Mundial. Anteriormente los *Bladebreakers* no habían tenido la misma suerte mientras visitaban el complejo de entrenamiento de los *All-Stars*: *Emily* los derrotó ella sola. Allí descubren también que *Judy*, la madre de *Max*, trabaja con este equipo. *Michael* es el mejor Beyblader del equipo y *Emily* es su implacable líder.

Michael es un enérgico combatiente con una fortísima Bestia Bit llamada *Trygle*. Es en efecto el miembro más poderoso de su equipo si bien *Steven* y *Eddy* se burlan de él y *Emily* parece no concederle la atención que al parecer merece, dada su habilidad. Sus pasiones son el béisbol y el Beyblade. *Trygle* es un enorme y majestuoso águila, no le gusta "hacer prisioneros" sino acabar la lucha lo antes posible. *Michael* está convencido de ser el mejor de los



All-Stars. Digamos que tiene el ego un poco subido. *Max* lo derrota en el combate decisivo del torneo americano, a pesar de que *Michael* contaba con la ventaja de pelear en un recinto similar a un diamante de béisbol.

Emily es la líder de los *All-Stars* y además la ayudante de *Judy* en sus investigaciones. La bestia de *Emily* es un caimán, *Trygator*. Le encanta el tenis, de modo que usa una raqueta como lanzadera de su Bestia Bit. *Trygator* es capaz de derrotar a sus oponentes de un único golpe, y se hace más fuerte cada vez que *Emily* lo lanza con la raqueta. Sólo lucha contra los *Bladebreakers* durante el enfrentamiento "amistoso" en el centro de entrenamiento. Los guionistas nos dejaron sin saber si les hubiera derrotado en un enfrentamiento real. Lo más probable es que sí, pero como *Tyson* y los suyos son los héroes y tienen que ganar por narices...

Steven es un Beyblader del que podríamos decir que está fuerte como un toro, ya que encima es jugador de fútbol americano. Paradójicamente, su Bestia Bit, que se llama *Trihorn*, está a medio camino entre un toro y un búfalo. Vamos, que le encaja como un guante. Para *Tryhorn*, la derrota no es una opción.

Eddy es el cuarto componente de los *All-Stars*. Si a cada uno le gustaba un deporte, éste no iba a ser menos y practica el baloncesto. Si hacemos un repaso a los otros tres (béisbol, fútbol americano y tenis), vemos que se han juntado aquellos deportes en que los norteamericanos se creen invencibles o casi lo son. Ay, me dejaba la "guerra preventiva", en eso también son los número uno. Bien, yendo a lo que nos ocupa, diremos que *Eddy* tiene una Bestia Bit llamada *Trypio* similar a un escorpión. Tiene una ventaja inicial sobre la mayoría de sus oponentes, y es que la enorme longitud del área de combate impide que los rivales puedan tocar su Beyblade. *Eddy* es un tipo simpático con ganas de hacer lo que sea por su equipo.

Los Majestics: Estos arrogantes muchachitos presumen de ser los mejores Beybladers de Europa. Sus Bestias Bit son enormes y contienen un gran poder. Dos de ellos tienen Beyblades con espíritus ocultos.

Oliver es un auténtico cobarde al que encuentran en París, no en vano es el campeón de Francia. A primera vista, su bestia *Unicolyon*, un unicornio, parece demasiado para el Dragón de *Tyson*, pero éste le demuestra que incluso él tiene que aprender todavía un par de cosas sobre el *Beyblading*. *Unicolyon* no había perdido un combate hasta que *Tyson* logró un meritorio empate. En otro combate posterior, aunque logra empatar con *Ray* debe dar gracias a que su Blade no sea destrozado por el ataque de Garra de Tigre de *Driger*. *Oliver* es del tipo de rival que nunca se rinde, al igual que su bestia. Su imponente ataque difícilmente puede ser detenido. El enorme poder de *Unicolyon* queda demostrado en el combate parisiense con *Tyson*.

Johnny es un auténtico cabezota que desempeña el papel de chico duro dentro de los *Majestics*. Es un tipo de carácter que no tiene nada de cobarde. Siempre dispuesto a pelear contra todo aquel que ose desafiarlo. *Johnny* se ha pasado la vida luchando y, al igual que el resto de *Majestics*, logró un campeonato mundial individual, justo tras *Robert*. Después se fue encontrando con todo el grupo, y se ha hecho en cierto modo "amigo" de ellos. No volvió a combatir en serio tras eso, pero sin embargo era imposible de derrotar, también lo fue para los *Dark Bladers*. Pero tras su derrota a manos de los *Bladebreakers* se vuelve algo más humilde. *Salamolyon* es el nombre de su Bestia Bit, que tiene realmente una enorme fuerza y muchísimo poder. *Salamolyon* es un Beyblade de ataque al que le gusta acabar los combates rápida y limpiamente. Es de fuego como el *Dranzer* de *Kai*.

Tyson y sus amigos llegan a Roma en busca de *Enrique* (o *Giancarlo*), un miembro de los *Majestics*. Cuando se encuentra por primera vez con los *Bladebreakers*, les engaña diciendo que él también está buscando a *Enrique*, cuando él mismo es *Enrique*. Hay que decir que aparte de un buen Beyblader, es rico y le encantan las chicas. De hecho, cuando finalmente lo encuentran y descubren su identi-

dad, ven que se toma a burla su desafío de Beyblade y que había decidido pasar el día en compañía de algunas de sus amigas (la verdad, yo habría hecho lo mismo). *Tyson* lo reta a un combate, que se celebra en el Beystadium, personalizado por y para *Enrique*. Pero *Tyson* lamentará pronto haberlo desafiado, ya que es derrotado por su terrorífica Bestia Bit de dos cabezas, *Amphilyon*. Esta bestia es tan poderosa que puede quedar fuera de control si no se maneja correctamente. A pesar de la derrota inicial, *Tyson* se esfuerza en rehacer y reforzar su Blade para que su Dragón se vuelva más poderoso y haga mejores ataques. Con *Enrique* teniendo dudas sobre su propia técnica, la visita de *Oliver* a Roma se antoja como la ocasión precisa para la revancha. Pero *Amphilyon* queda sin control y se vuelve contra *Enrique*, y *Tyson* lo salva gracias a un ataque del Dragón. *Enrique* aprendió así a no subestimarlos.

Su talentoso líder se llama *Robert* (o *Ralph*). Su bestia se llama *Griffolyon*, y es del tipo pájaro. Se enfrenta a *Tyson*, ganando la primera vez pero perdiendo la siguiente, lo que ayudará a *Tyson* a mejorar en su camino hacia los Campeonatos Mundiales. El primer enfrentamiento entre ambos tiene lugar a bordo del barco que traslada a los protagonistas de América a Europa, tras derrotar a los *All-Stars*, con victoria de *Robert* que dejó a *Tyson* bastante tocado. El segundo, cuando *Enrique* y *Oliver* llevan a los *Bladebreakers* a visitar el castillo de *Robert*, lo que se produce tras el segundo combate entre *Tyson* y *Enrique*. Y es que *Tyson* quiere vengarse de la derrota que sufrió en el barco. Precisamente el combate entre los dos grupos tiene lugar en el estadio edificado por *Robert*. La clave de la victoria para los *Bladebreakers* es que son un equipo, y los *Majestics* iban cada uno por su lado.

UN EXTRAÑO LUGAR DE ENTRENAMIENTO

Tras su emocionante confrontación con los *Majestics*, y de camino al Campeonato Mundial en Moscú, a los *Bladebreakers* aún les quedaba una incógnita por resolver: ¿descubrirían quién los mandó a un viaje tan rocambolesco por Europa, que comenzó con la pérdida del barco inicial en EE.UU.?

Lo que sigue puede resultar largo, pero es mejor no perderse nada importante. Tan pronto como llegan a la glacial capital rusa, y mientras andan buscando su hotel, se encuentran con *Boris*, un extraño individuo que dice ser el director de un centro de entrenamiento de *Beyblading* bastante misterioso. Una vez los lleva allí, en una sala abandonada y desértica que parece la cámara de un castillo europeo, *Tyson* combate con uno de los alumnos, *Alexander*, y lo derrota. Lo más increíble viene a continuación, cuando el Beyblade del chico acaba aplastado bajo el pie de *Boris*. El muchacho ha quedado deshonrado y sufre un severo castigo. Aún atónitos, nuestros héroes se marchan rápidamente de lo que se asemeja a una vieja y tenebrosa abadía, más que un centro de entrenamiento.

Mientras los demás contemplan un combate de exhibición entre los *All-Stars* y los *Tigres Blancos*, *Kai* vuelve a la abadía guiado por un oscuro presentimiento: descubre una cruel instalación en los sótanos, destinada a albergar retorcidos experimentos científicos y un ejército de niños que están siendo convertidos en Beybladers letales. Los recuerdos perdidos de *Kai* afloran de repente y se percata de que creció en esa abadía. ¿Habrá descubierto la verdad demasiado tarde? *Kai* decide seguir explorando la abadía en busca de su pasado, mientras los demás *Bladebreakers*, que han llegado hasta allí buscándolo, ven cómo dos de esos extraños *Bladers* niños les impiden entrar. *Kai* descubre la existencia del *Black Dranzer*, el Beyblade más poderoso que existe, y *Boris* se lo ofrece a cambio de abandonar a sus actuales compañeros y volver a unirse a la Corporación Biovolt. Inundado por el recuerdo de haber usado el *Black Dranzer* de niño, y ante la tentación de su oscuro y corruptor poder, *Kai* toma la drástica decisión de volver bajo el manto de la Biovolt.

Llega el primer día de los Campeonatos y nuestros amigos se encaminan al pabellón sin tener todavía noticias de *Kai*... Allí se vuelven a encontrar con los *Tigres Blancos* y con los *All-Stars*, que los invitan a presenciar su primer combate: será contra los *Demolition Boys*. Todo parece normal... Hasta que empieza la lucha y con ella la gran sorpresa: los *All-Stars* no son rival para los *Demolition Boys*, que se ponen con un 2-0 de ventaja en un enfrentamiento al mejor de cinco. En el tercer combate, *Michael* se enfrenta a un misterioso miembro de los *Demolition Boys* que resulta ser no otro que ¡*Kai*! Es ahora cuando los *Bladebreakers* descubren no sólo su paradero, sino que los ha abandonado. Se enfrenta a todos los *All-Stars* a la vez y los derrota. Tras su victoria, ordena a las Bestias Bit del equipo perdedor que entren en su Blade, y anuncia públicamente que posee el Beyblade más poderoso del mundo. En la siguiente ronda, tratando de vengar la devastadora derrota sufrida por los *All-Stars*, los *Tigres Blancos* se enfrentan a *Kai* y corren la misma suerte que sus predecesores: uno a uno van cayendo ante el poder del *Black Dranzer* y contemplan horrorizados cómo sus Bestias Bit son absorbidas por el Blade de *Kai*.

EL DIABÓLICO PLAN DE LA BIOVOLT

Los *Bladebreakers* toman al asalto la abadía en un desesperado intento por liberar a su compañero, y *Tyson* va a parar al laboratorio secreto de la Biovolt, donde descubre la verdad sobre el tormentoso pasado de *Kai* por boca de un satisfecho *Boris*. Malignamente satisfecho, habría que añadir. *Tyson* no se resigna a darse por vencido hasta que el propio *Kai* le entrega su antiguo Beyblade y le dice que se vaya. Abatidos, los ya ex compañeros de *Kai* se preguntan qué motivo ha podido tener para traicionarlos de esa manera. Pronto, no obstante, tienen la oportunidad de preguntárselo directamente, puesto que *Kai* los cita a un combate de Beyblade en un lago helado. El reto es a doble o nada: no perder sus Bestias Bit y al mismo tiempo convencer a *Kai* de que vuelva con ellos. Una vez conseguido, *Kai* devuelve el *Black Dranzer* a *Boris*, dañando seriamente la abadía. El jefe de la Corporación Biovolt, nada menos que el abuelo de *Kai*, *Voltaire*, ordena a *Boris* y los *Demolition Boys* comenzar con la operación final: descubrimos que la Biovolt está creando una raza de salvajes y poderosas Bestias Bit diseñadas para la guerra; el objetivo no es otro que emplearlas para dominar el mundo entero. La historia de siempre y el objetivo de todo malo de dibujos animados que se precie.

Y parece que ya hemos contado suficiente. Ahora os toca a vosotros juzgar si merece la pena seguir esta serie, que al fin y al cabo tenéis gratis en Antenta3. Y si os gusta... pues ya sabéis, Norma ha traído el manga...

Jorge Sánchez



DOGGY POO

CACA DE PERRO

Este mes, en anime de importación, hablaremos de un producto que muy difícilmente veremos aparecer por tierras españolas. Y aunque no se trata exactamente de un anime japonés, merece que le dediquemos nuestra atención, ya que demuestra tener increíbles meritos propios que seguro gustarán al consumidor de productos de calidad. Dato avalado por los numerosos premios que ha conseguido.

La vida de una caquita

Este enternecedor relato cuenta cómo una caquita de perro (sí, como lo leéis) intenta comprender que el intrincado mundo que le rodea es en realidad una historia maravillosa.

Esta animación coreana (hecha con modelos tridimensionales de arcilla, al estilo de **Wallace y Gromit**) fue creada obviamente para el público infantil, pero la pueden disfrutar los públicos de todas las edades... suponiendo que sean capaces de abstraerse del hecho de ver a una caca hablando. Cierto es que ésta en concreto no es una caca cualquiera sino una caca absolutamente adorable, llena de vida y de inteligentes preguntas que, además, lucha contra el hecho de ser un trozo de mierda.

Por supuesto, ser una caca no resulta divertido. El primer problema es que las cacas no se pueden mover. Y el siguiente es que a nadie le gustan las cacas.

La historia comienza en medio de un camino junto a una pequeña aldea coreana. Nuestra perfumada protagonista viene al mundo como suelen hacerlo todas las cacas de perro: saliendo del culo de un ídem (proceso que, afortunadamente, no se nos muestra en primer plano). Poco después de que *Caca de Perro* (*Doggy Poo*) haya "despertado", se encuentra con un trozo de barro; éste se sorprende al descubrir que nuestro protagonista aún no sabe lo que es, por lo que se ve obligado a explicarle que no es más que "una caca de perro, la peor de todas las cacas". Tras eso, *Dogyy Poo*, que aún es el equivalente a un "bebé", comienza a llorar. El trozo de barro se compadece de ella y comienza a narrarle su triste historia: que se desprendió de una carreta y que va a morir en el momento en que pase la siguiente carreta sobre él. Y así es como *Caca de Perro* hace su primer amigo.

Conforme pasa el tiempo, irá conociendo toda una galería de personajes que interactúan con ella y le van enseñando más y más cosas acerca del mundo que le rodea; normalmente son cosas que no le sientan nada bien y que, por lo general, terminan haciéndole llorar. De hecho, esta adorable caquita es una interminable fuente de llantinas. En cualquier caso, la vida continúa para nuestra pequeña y asustadiza protagonista y, justo cuando ya está convencida de que no hay lugar para ella en este mundo, conoce a alguien muy especial que le hará ver que incluso un zurullo puede ser muy útil...

La animación es del tipo Claymation, pero reforzada digitalmente con gran maestría, y toda ella está envuelta por una especie de sentido gráfico del respeto difícil de encontrar en las producciones de hoy en día. El diseño de personajes es inmejorable, sobre todo el de *Doggy Poo*: es tan mona que hasta te entran ganas de besarla (toda una hazaña dado que raras veces las mierdas reciben besos, sobre todo porque saben a... pues a eso). La música es tan mágica como el cuento y complementa las imágenes a la perfección. El único punto débil de esta producción es el ritmo narrativo; dado que ésta fue diseñada para el público infantil, la historia se desarrollo con cierta lentitud e incluso los personajes hablan muy despacio. Esto hace que la experiencia se vea penosamente ralentizada y termina eliminando algo de interés del espectador.

El mensaje de "Caca de Perro" es sencillo y puede inspirar a cualquiera que observe una de estas cacas. En general, toda la película constituye un maravilloso espectáculo que recomiendo fervientemente.

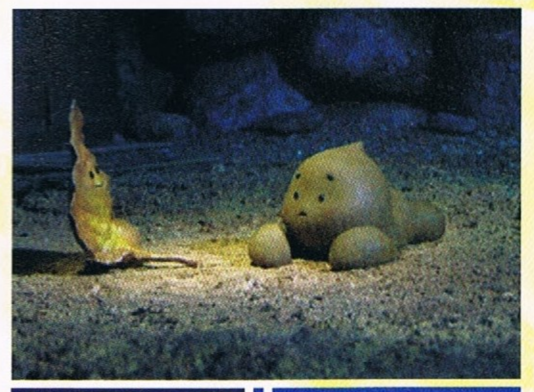
Datos más precisos

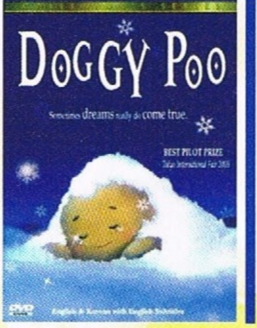
El autor de **Doggy Poo** es uno de los más famoso escritores de novelas infantiles que jamás ha habido en Corea, *Jung-Saeng Kwon*. Y en 1968, con su primer libro para niños, protagonizado por **Doggy Poo**, ganó el más prestigioso de los reconocimientos que existen para un escritor coreano.

El director de la película, *Oh-Sung Kwon*, también es considerado otro de los más talentosos artistas coreanos. En su currículo encontramos trabajos para conocidas empresas comerciales como Samsung, Pioneer o SK Telecom, para las que ha creado un buen número de anuncios.

El DVD es posible importarlo desde Inglaterra y USA (opción más recomendable dado su mayor número de extras, incluido el CD con la banda sonora). Sin más, ahora os toca decidir a vosotros.

Vicente Ramírez





Doggy Poo
(Película de 60 min.)

Origen: USA / UK
Zona: 1 / 2
Color: NTSC / PAL
Audio disponible: bilingüe / inglés
Subtítulos: Sí / No
Precio: 20 / 13 Euros
Una vía fiable para conseguirlas: www.amazon.com / www.play.com

BOTTLE FAIRY

ABRIR UNA BOTELLA PUEDE SER MUY PELIGROSO PARA TU SALUD...

...Mental, por supuesto. ¿O es que os esperabais algo a lo The Ring? Nada, nada, dejad de cubriros tras el cojín, so frikis. Bottle Fairy es una serie muy reciente que salió de las plumas del estudio XEBEC (para el que no le suene, los animadores de Love Hina). Y sin duda se nota su estilo a lo largo de esta breve serie...

¿Y qué hay en esa botella?

Pues hadas, cómo no. Sí, a partir de ahora las hadas viven en las botellas, que lo sepáis. Conoced a las "increíbles" hadas *Kururu*, *Chiriri*, *Sarara* y *Hororo*. Digo "increíbles" porque no tienen ni poderes, ni pueden volar, ni tienen grandes conocimientos. De hecho, están en el mundo de los humanos para aprender a convivir con ellos y así poder convertirse en humanas algún día (no me preguntéis el cómo...). Suerte que no salen de la casa en la que conviven con un pobre chico al que llaman *"Senseisan"* (algo así como "Señor Profesor"), que intenta explicarles como buenamente puede las costumbres japonesas y otras cosas que hacen los humanos, con la "ayuda" de una niña de 9 años llamada *"Tama"* que sólo sabe decir tonterías... Como veis, la serie no tiene pies ni cabeza, pero... ¿Es que a alguien le importa? (Sobre todo con lo monas que son).

Sacudiendo la botella...

Kururu: El hada vivaracha (y por supuesto, la más patosa de todas). La concepción del mundo por *Kururu* siempre es muy alegre, aunque normalmente termina siendo equivocada, y suele acabar recibiendo palos de todos lados.
Chiriri: El hada calmada y paciente, aunque también la más tonta del grupo. Su concepción del mundo es lo más parecido que se puede a **Marmalade Boy**, aunque suele terminar la pobre igual que *Kururu*: por los suelos.
Sarara: Es el hada guerrera. Cualquier cosa o costumbre que se diga, sea la que sea, acaba siendo para un sacrificio ritual, una pelea callejera, una legendaria técnica de la época samurai, etc.
Hororo: Es el hada autista, o mejor dicho, el hada que vive en su mundo. Habla poco, todas sus ideas del mundo suelen tener que ver con descansar, duerme mucho y siempre parece que se vaya a caer. Normalmente duerme la mitad del capítulo mientras las demás intentan averiguar qué es la costumbre que les han contado.
Senseisan: El pobre profesor que aloja a las hadas en su casa. Amable, cariñoso, sincero, y siempre tiene una palabra para las hadas, aunque no suele estar en casa (que es cuando las hadas empiezan sus paranoias...).
Tama: La vecina, una niña de 9 años que se define a sí misma como "la estudiante de primaria que más sabe del mundo". Obviamente, no tiene ni idea, y termina soltando alguna burrada que sólo confunde más a las hadas.
Oborochan: ¿Qué sería de una serie llena de monadas sin su mascota? *Oborochan* es la "mascota" de las hadas, una especie de mezcla de peluche infantil y un *kodama*, que sólo sabe volar (y termina recibiendo de vez en cuando). No hace nada, pero es mono.

Mirando a través de la botella

La serie es BREVE. Y cuando digo breve es tanto en su longitud (13 capítulos solamente), como en su duración (cada capítulo dura no más de 15 minutos, aunque con todas las risas que te echas, parece que duren media hora...). La serie sobre todo es para estar soltando carcajadas de principio a fin, y llorar de risa en algunos momentos concretos.



Esos trece capítulos se reparten entre los doce meses del año y un capítulo bastante especial, que hace que se puedan disfrutar de bastantes tradiciones japonesas, lo cual de paso entretiene y enseña al mismo tiempo que te hace reír (eso de que confundan un festival como una celebración de magia oscura...).

¿Y dónde está? Pues en España no, la menos de forma legal... Aunque quién sabe, es un formato sencillo y podría salir algún día...

En resumen, una serie pequeña, sencilla, con cosas que te harán reír como un niño, otras como un adulto, aprendes algo y puedes disfrutar de esas preciosidades. Y además, en poco tiempo. ¿Es que se puede pedir más?

Lord Graywords







RTVE: El Ente

UN ENFERMO DE DIFÍCIL CURACIÓN

UNA DE LAS PRINCIPALES PROMESAS ELECTORALES DE JOSÉ LUIS RODRÍGUEZ ZAPATERO CONSISTÍA EN LA REGENERACIÓN DEL MODELO DE RADIO Y TELEVISIÓN PÚBLICA, QUE ARRASTRA UN DÉFICIT ÉTICO, DEMOCRÁTICO Y, NO LO OLVIDEMOS, ECONÓMICO, CON MÁS DE 6.000 MILLONES DE EUROS DE DEUDA. EL COMPROMISO INCLUIRÁ UNA AMPLIA REESTRUCTURACIÓN DE LOS CONTENIDOS, CON UNA APUESTA POR LA JUVENTUD, LA CULTURA Y LA INFORMACIÓN INDEPENDIENTE.

Entre las primeras medidas del presidente del Gobierno, ya esbozadas durante la campaña electoral, se halla el nombramiento de un 'comité de sabios' encargado de diseñar un nuevo modelo de medios públicos, que actuase de forma independiente y que está previsto presente sus conclusiones al cabo de nueve meses. *Zapatero* se ha comprometido a aceptar el dictamen que elaboren, "salga la propuesta que salga". El informe de este comité no sólo incluirá directrices de programación, gestión o viabilidad económica para su aplicación en RTVE, sino que esas reformas podrían alcanzar también al resto de televisiones públicas, tanto autonómicas como locales. No parece razonable la renuncia del Gobierno central al control del Ente estatal si los Ejecutivos autonómicos no hacen lo propio.

La gestión de RTVE está intervenida por la SEPI (Sociedad Estatal de Participaciones Industriales), pendiente de un plan de viabilidad, y sus 9.000 trabajadores están a la espera de un expediente de regulación de empleo y de la recuperación de la producción propia, algo por lo que ya ha apostado la nueva directora general, *Carmen Caffarel*.

La directora general ya ha abogado, en declaraciones a la Cadena SER, por un cambio en los contenidos orientado al servicio público, de más cultura y calidad, aun a riesgo de perder audiencia, y la apuesta por niños y jóvenes, a su juicio "los grandes olvidados". También se mostró en contra de una posible privatización de la cadena, aunque la acataría si así lo decidiera el 'comité de sabios'.

"Una de las premisas es la de acabar con la *televisión basura*"

UN CONSEJO AUDIOVISUAL SANCIONADOR

El programa electoral socialista prevé asimismo la creación de un Consejo Audiovisual, autoridad independiente que deberá regular, controlar y, si procede, sancionar la actividad de todos los operadores del mercado audiovisual, sean públicos o privados. Una de las premisas es la de acabar con la *televisión basura* (*NdL: Francamente, lo veo chungo dado el éxito que tiene*). Podría adoptarse un modelo similar al del CSA (Consejo Superior Audiovisual de Francia), creado en 1986, que actúa de forma independiente sin depender del poder ejecutivo y goza del poder de sancionar cuando se incumpla la norma. Del mismo modo que concede las licencias de emisión, puede retirar dichas concesiones, y así lo ha hecho con varias emisoras de radio. Esto último afectaría a las televisiones privadas en abierto (Antena3 y Tele5), que hasta la fecha actúan con total impunidad.

Ejercen una contraprogramación salvaje, de la que un ejemplo reciente es el baile de horarios de **Los Serrano**, prefiriendo pagar unas multas claramente insuficientes, a respetar a los espectadores. Esta práctica se saldó el año pasado con multas por valor de 553.000 euros, impuestas por el Ministerio de Ciencia y Tecnología, el encargado de velar por el cumplimiento de la normativa a través de la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones. TVE ha empleado este recurso, principalmente, para alterar sus contenidos cinematográficos. La ley prevé sanciones que pueden llegar a la retirada de la licencia, según recoge la Ley de Televisión Privada 10/1988, de 3 de mayo. Los responsables de esas televisiones, incluida la que pagan todos los españoles, deberían saber que, por ley, las televisiones privadas están obligadas a respetar las exigencias de ser un Servicio Público. La propuesta de retirar sus licencias puede ser acusada de favorecer el intervencionismo estatal en las empresas privadas, pero estaríamos hablando de algo tan simple como el cumplimiento de la legislación vigente. Tal vez una aplicación más severa de ésta haría recapacitar a los accionistas, si ven peligrar su gallina de los huevos de oro.

"La directora general considera a niños y jóvenes 'los grandes olvidados'"

LA LEY QUE DEBEN CUMPLIR LAS PRIVADAS

La Ley de TV Privada consagra la televisión como un servicio público de titularidad estatal, cediendo el Gobierno su gestión indirecta a empresas privadas a través de concesión administrativa, gestión que se inspira en los principios expresados en el artículo 4 de la Ley 4/1980, de 10 de enero, de Estatuto de la Radio y la Televisión. Dicho artículo establece que la actividad de los medios de comunicación social del Estado se inspirará en principios tales como la separación entre informaciones y opiniones, la identificación de quienes sustentan estas últimas y su libre expresión, con los límites del apartado cuatro del artículo 20 de la Constitución. También el respeto al honor, la fama, la vida privada de las personas y cuantos derechos y libertades reconoce la Constitución y la protección de la juventud y de la infancia.

A la vista de la programación actual, algunos de los preceptos señalados no se están cumpliendo. Otras medidas que espera impulsar el nuevo Ejecutivo son: la conversión y reforma de dicho Estatuto, la elección del director general de RTVE por mayoría cualificada de dos tercios del Congreso y por cinco años, la aprobación de un sistema de financiación estable, el saneamiento financiero del Ente en diez años, la limitación de las emisiones publicitarias (siete minutos por hora), el cambio en el método de elección de los miembros del Consejo de Administración y la promulgación de una ambiciosa Ley Audiovisual que regule el sector.

Jorge Sánchez

GARFIELD

El gato más vago y perezoso del mundo ha decidido moverse... otra vez.

Con el estreno de la película a la vuelta de la esquina, parecía oportuno que hiciéramos un artículo sobre el gato devora-lasaña, arrasa-neveras y patea-perritos más cínico, sarcástico, vago, rechoncho y famoso del mundo. Y es que Garfield es la mascota soñada (siempre que lo atiborréis de comida, le dejéis dormir 24h al día y no os importe que os destroce los muebles)... Lo dicho, una joya de gato.

El padre de la criatura

Su creador, *Jim Davis*, creció en una granja con su papi, su mami, su hermanito pequeño y ...¡¡25 gatos abandonados!! Por problemas de salud (era asmático), no podía hacer ninguna tarea y se tenía que quedar en casa, pero como por aquel entonces ni siquiera emitían la primera temporada de **Dragon Ball**, pasar las tardes tragando anime no era una opción, así que el pobre se puso a hacer lo único que podía hacer: dibujar (aunque al principio lo hacía tan mal que tenía que etiquetar sus propios dibujos).

Tras conseguir dibujar cosas con cara y ojos, estuvo cinco años haciendo su propia tira cómica llamada **Gnorm Gnat** (**Mosquito Gnorm**), hasta que, finalmente, en 1978 creó a *Garfield*, y sus tiras cómicas empezaron a salir en los periódicos. Tuvo muy buena aceptación, y eso le permitió, tres años más tarde, fundar su propia compañía, "Paws, Inc.", destinada únicamente a la licencia de **Garfield** y a su distribución.

Alrededor de 1990 creó su otra serie conocida en España, **La granja de Orson**, que también se edito en cómics de tiras pero no tuvo muchos fans, por lo que tuvo una vida bastante corta en papel (parece ser que sólo se hicieron 10 tomos), aunque llegó a tener su propia serie de televisión.

El zoo

Garfield: Nacido en la cocina de un restaurante italiano, el dueño tuvo que venderlo a una tienda de animales (porque se lo zampaba todo), y posteriormente fue comprado por *John*. *Garfield* es el protagonista, el rey, capaz de hacer acojonantes trucos de magia con la comida, siendo su especialidad hacerla desaparecer. Entre sus hobbies más destacados se encuentran: dormir, patear a *Odie*, filosofar con *Pooky*, mirar tele-basura, hacer trastadas a *Nermal* y odiar los lunes. Eternamente prendado de *Arlene*, intenta impresionarla siempre que tiene la ocasión (aunque nunca le sale bien).

Odie: Si se hiciera una historia sobre él, empezaría con algo así como "Érase una lengua a un perro pegada". Es algo así como una fregona con patas, un chucho alegre, simpático y tirando a tonto, al que le toca aguantar las "perrerías" que le hace *Garfield* (lo patea y lo tira desde lo alto de una mesa, le ata las orejas...).

John Arbuckle: El sufrido dueño de *Garfield* y *Odie*, es la encarnación del propio *Jim Davis* (tiene familia de granjeros, vive con un gato, trabaja como dibujante...). Pardillo y hortera, cuando no está siendo maltratado por *Garfield* o babeado por *Odie*, está intentando ligar con cualquier mujer que se le cruce por el camino, especial mención a la doctora *Liz*, que como trabaja en el veterinario no se puede escapar.

Pooky: El osito de peluche de *Garfield*, encontrado un día cuando el minino revolvía un cajón en casa de *John*. Aun siendo un personaje inanimado, acostumbra a salir en las tiras más divertidas.

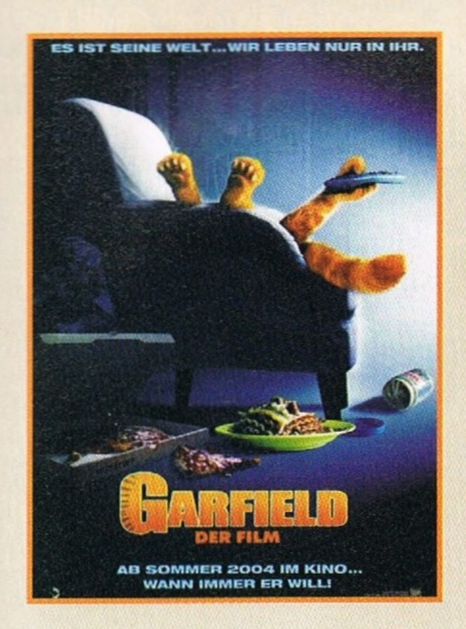
Dr.Liz: La veterinaria de *Garfield* tiene que aguantar que *John* intente ligar (sin mucho éxito) con ella cada vez que trae a su gato a la consulta, después de hacer, claro está, un esfuerzo sobrehumano, pues al minino eso de ir al veterinario no le va.

Arlene: La novia de *Garfield*, una gatita refinada y con pedigree. Su caracteristica más destacable son sus dientes de conejo. Tiene el duro









papel de querer a *Garfield* (que está enamorado de sí mismo) en una relación que no acaba de funcionar, en general porque su amor se ve superado por la gula de éste.

Nermal: El autodenominado "Minino más mono del mundo", es el gato de los padres de *John* y que de tanto en tanto se deja caer por su casa para fastidiar a *Garfield*, recordándole que éste es más viejo, grande y feo, y acaparando la atención de todos los que le rodean. En una palabra: el repelente.

Éstos son los principales, pero hay unos cuantos más que hacen su aparición en el cómic, como *Layman*, *Binki* el payaso o la familia de *John*.

Las tiras cómicas

Los cómics, editados en nuestro país primeramente por Grijalbo (Ediciones Junior) y luego por Norma Cómics (con unos precios bastante excesivos, lo cual quizá llevó a que hace poco se vendieran de saldo en paquetes de tres unidades), son colecciones de tiras cómicas (generalmente de 3 ó 6 viñetas por tira) y con el formato adaptado para este propósito (el mismo que cómics como **Mafalda** o **Charlie Brown**).

Y hablando de **Mafalda**, **Garfield** es la némesis de ésta, pues así como las tiras cómicas de **Mafalda** tienden a ir más a lo intelectual (con parrafones enormes en algunas viñetas y un vocabulario que obliga a tener un diccionario cerca), **Garfield** tiende más a usar pocas o ninguna palabra, y un lenguaje más visual, común y simple que es de agradecer, sobre todo cuando te lo lees por la mañana, con una resaca del quince tras tragarte la noche anterior una maratón de **Ranma** como antaño hacía el canal Buzz.

Anécdotas personales aparte, sobre el dibujo podemos decir que, los que hayan leído desde los primeros cómics hasta los más recientes (sub-humanos autodenominados frikis), se habrán dado cuenta de que a lo largo del tiempo el dibujo ha mejorado sustancialmente en cuanto a personajes se refiere, siendo antes más estilizados y ahora más redonditos.

En resumen, 48 tomos llenos de humor que han sido íntegramente publicados aquí en España, aunque los comentarios de los asiduos indican que poco a poco la cosa iba perdiendo gracia...



La serie animada

"Garfield y sus amigos", la adaptación con voz y movimiento del minino más rechoncho del mundo, son un total de 30 minutos de bienvenida sobredosis Garfieldica y mano de santo si has tenido un mal día. Emitida en canales como TV2 y canal 33 los fines de semana, se emitían, seguidos, dos episodios de **Garfield**, dos de **La granja de Orson** y unos tres "quickies" (chistes rápidos sacados de las tiras cómicas), todo eso mezclado pero no agitado (¡traedme una chica y un Aston Martin!).

En total, son unos 86 episodios y 6 especiales los que componen esta serie que en la actualidad podemos ver en algún que otro canal digital, amén de Telemadrid de lunes a viernes a las ocho de la mañana. Ah, sí, comentar que los especiales luego tenían su correspondiente versión en cómic.

Un punto fuerte de esta serie es el dibujo, clavado al de su homólogo en papel.

La Película

La historia empezó en las viñetas de un cómic, luego dio un saltito a la pequeña pantalla, y ahora da un salto un poquitín más grande a la GRAN pantalla. Estrenada el 11 de junio en los USA (y recicla), podremos disfrutarla aquí en España a partir del 3 de septiembre, fecha que para cuando leáis esto estará a la vuelta de la esquina (si no se ha pasado ya si sois de los que tardáis en comprar vuestra revista favorita).

Para ir abriendo boca, vamos a adelantaros un poco de dicho film. La historia empieza cuando *John* (*Breckin Meyer*) lleva a *Garfield* al veterinario, algo que últimamente hace muy a menudo porque está colado por la doctora *Liz* (*Jennifer Love Hewitt*). Del veterinario saldrá con una mascota más: *Odie* (a quien todos conocemos), quien pondrá en peligro el estatus de mascota favorita y la hegemonía sobre el sillón y el mando a distancia de *Garfield* (todos los que tenemos hermanos sabemos lo importante que es esto). El minino conseguirá echarlo de casa, pero poco después los remordimientos podrán más que su pereza e iniciará una aventura para recuperar al chucho. La cosa no será fácil, pues *Happy Chapman* (*Stephen Tobolowsky*), el malo de la película, meterá las zarpas en el asunto.

Todo esto da para una película de hora y cuarto, en la que cada segundo te va a provocar una carcajada. ¿Lo mejor de la película? Las luchas entre *Odie* y *Garfield* por el sillón. ¿Lo peor? Algunas diferencias con el cómic, que además de ser muy típicas en este tipo de adaptaciones, quitan parte de un humor que podían haber aprovechado, como por ejemplo que en el cómic *John* es tirando a tonto y hasta te compadeces de él por el modo en que *Garfield* lo maltrata, pero en la película resulta ser de lo más normal y soso. Y que como ya he dicho, la doctora *Liz* en el cómic sólo le suelta planchazos, mientras que en la peli está colada por *John* (*NdL: Pero esto es lógico, ya sabemos que los yanquis no entienden una peli si no hay romance de por medio, y por tanto se tiene que meter uno hasta en las historias en las que originalmente no había ninguno*).

Otra cosa que puede no gustar es el doblaje, pues si nos guiamos por el del trailer, la cosa va a sonar fatal. Claro que normalmente los trailer siempre los doblan antes y con mucho menos esmero que luego la peli final. Veremos a ver...

Garfield detesta los lunes

En conclusión, *Garfield* es como las aspirinas, si te duele algo te lo alivia. Os recomiendo que la veáis porque es buenísima, así que venga, ¡nos vemos en la cola del cine el 3 de septiembre!

Angelshield



¡ESTO ES GREENWOOD!

¿Y SI ESTO FUERA JAPÓN? 2ª Parte

No, no os equivocáis de revista. Seguimos estando en la **Minami** de este mes y no la del anterior. A pesar de que el título sea prácticamente el mismo, os seguro que no es una repetición del artículo de hace un mes. Uno puede ser vago, pero no tanto (además, la vigilancia de nuestro jefe jamás nos lo permitiría... Aunque no lo hemos intentado antes, todo sea dicho).

Aclarada la situación, sigamos. En el artículo de hace un mes, expliqué cómo serían las cosas si el fenómeno del manganime hubiera sido sustituido por el "fenómeno del tebeo", o como dije entonces, "¿Y si esto fuera Japón?". Pero según iba escribiendo ese artículo, otra idea igual de absurda e interesante se empezó a formar en mi mente: Lo que ocurriría si todo cambiase de lugar, no sólo las aficiones. ¿Y si todos los de aquí acabásemos allí? (y viceversa)

NO RECONOZCO ESTE TECHO

Pensad un momento qué pasaría si por la noche nos acostáramos en nuestras camas y cuando nos despertáramos la mañana siguiente, estuviéramos en Japón. Que al abrir los ojos nos viéramos en una cama distinta, en una casa distinta, en una ciudad distinta. Al salir a la calle estuviéramos rodeados de carteles en "katakana", "hiragana" y "kanji" (algunos en una especie de inglés, pero ésa es otra historia). Suerte tendríamos si no nos electrocutamos con algún aparato eléctrico extraño. Por no hablar de los problemas que tendrían los conductores, al empeñarse en conducir por la derecha en un país hecho para circular por la izquierda. Pero peor sería en el caso de los operarios de centrales eléctricas, pilotos de aviones, conductores de trenes... Tiemblo al pesar en los accidentes.

TEN FRÍO... TEN MUCHO FRÍO

Otra cosa que nos desconcertaría sería el clima. Aunque se parece bastante, las mínimas pueden ser muy mínimas en Japón, sobre todo en la zona de Hokkaido. Al frío se le añadiría la cuestión de los tifones y monzones, fenómenos desconocidos por aquí, pero el pan de todos los días en Japón. Eso por no hablar de lo terremotos, claro está. La diversión está asegurada (o algo parecido).

¿ESTO CÓMO SE COME?

Ya que he hablado de pan, tendríamos que acostumbrarnos a otra alimentación. Si nosotros comemos pan y aceite de oliva es porque nuestro clima es lo suficientemente seco para los olivos y en la península hay sitio de sobra para sembrar trigo, cosa que no abunda en Japón; por eso allí la comida típica es arroz y pescado. Además, al ser una isla era necesario buscar la comida en el mar y no fue hasta finales del siglo XIX (cosas de la Revolución Meiji ésa) que se empezó a promocionar la comida "occidental": carne, leche, pan... La idea era: "si comemos lo mismo que los occidentales seremos tan poderosos como ellos". Vale, es una idiotez, ¿qué queréis? En esa época se tenían esas ideas. Pero me estoy desviando...

LA SITUACIÓN HASTA EL MOMENTO

Recapitulemos, nos encontraríamos en un país desconocido, rodeados de instrucciones ilegibles, una comida desconocida, un clima desconocido (relativamente) y unos desconocidos terremotos. La única ventaja es que, al quedar vacíos varios millones de casas, se acabaría el problema de la vivienda.

Justo lo contrario que le pasaría a los japoneses que acabasen en la península -e islas adyacentes-. Faltarían pisos para meter a tantos millones de ellos, pero por lo menos tendrían espacio de sobra para construir (seguro que a las inmobiliarias no les importaba lo más mínimo). Por lo menos estoy seguro de que los pueblos que se quedaron vacíos volverían a llenarse de gente. Y ni siquiera tendrían que renunciar al arroz, aunque me imagino que sí al tofu...

YO SÉ LO QUE ME DIGO

Otra cosa que me imagino es que, en tal situación, los únicos que nos enteraríamos de lo que pasa seríamos los otakus, lo que nos haría los amos de la situación. Digo yo que alguna vez tenía que tocarnos, ¿no?

Jaime Ortega



¡es un gundam!

- ¿Por qué si los japos tienen tan poco espacio hacen los DVDs con tan pocos episodios por DVD?
¿No se dan cuenta de que existen los packs y sirven para ahorrar espacio?

El Camino Perdido del Otaku 3. Odiando a Lázaro Muñoz.

Con los calores del verano, lo que más apetece para llevarse al coleto es anime de calidad pero, sobre todo, fresquito. Así que fresquito llegó a mis manos, directamente de nuestros amigos de las webs de anime pirata, llegó a mis manos la última versión de la saga espacial más famosa del manganime: **Gundam Seed**. Las andanzas y peripecias de *Kira Yamato*, la Alianza Terrestre, los Coordinadores, los de ZAFT y el inevitable e imprescindible rubio-con-máscara que tiene que aparecer en cada serie de Sunrise *Rau Le Creuse*, me han tenido entretenido durante unos cuantos días.

Curiosamente, la saga de **Gundam** es la más longeva, con diferencia, de cuantas sagas hay en el manganime. Hablando únicamente de series de televisión, hay con ésta nueve con la palabra "gundam" por delante. A eso hay que añadir otras tantas películas, series de OVAs, videojuegos, mangas, novelas, art-books y toneladas de mercaderías creadas a lo largo de estos casi treinta años de **Gundam**. Pero digo que todo esto es curioso porque en España (con perdón) apenas se sabe nada sobre todo este universo. Se han editado, por ejemplo, las adaptaciones en manga más penosas de todos los tiempos, con el lógico y normal fracaso de ventas. En su día Planeta editó **Gundam 0080** y **Gundam F91**, como ya digo horrorosos mangas que versionaban dos de mis animes preferidos, especialmente el primero. Después, y quitando alguna emisión de **Gundam W** por los canales digitales, el desierto.

No deja de ser curioso, repito, que una saga que cuenta con millones de seguidores en todo el planeta y las colonias espaciales apenas se haya visto en este país. Claro que tras tantos años de luchas, robots, amores, traiciones, politiqueo, astronomía, lecciones de armamento pesado, física de salón y comedia ligera el volver a hacer otra serie de **Gundam** parece misión imposible. Efectivamente, el fracaso de **Gundam V** trajo consigo una pequeña crisis que llevó a experimentar con diferentes enfoques para la saga. Afortunadamente, experimentos como **G Gundam**, **Gundam X** no cuajaron, y sí lo hizo **Gundam W**. Sin ser un dechado de originalidad, esta serie daba en el clavo con el enfoque *bishônen*, que atraía a diferente tipo de clientela (masculina y femenina). Entre medias, dos proyectos distintos: **Turn A Gundam** y sobre todo **Gundam MS08**. Esta última ambientada en el universo de las primeras series, logró reactivar el interés de los veteranos fans, ya que retomaba elementos de las series clásicas usando técnicas de animación nuevas.

Por supuesto, este truco ya lo habían usado antes, concretamente con **Gundam 0083**. Esta serie, cuya acción discurría entre la primera y original **Gundam** y la sucesora **Zeta Gundam**, fue un primer intento de actualizar visualmente la serie, casi 15 años después de la primera emisión. Rizar el rizo siempre ha sido el truco preferido por los creadores de **Gundam**, entre los que podemos citar a *Yoshikazu Yasuhiko*, *Kunio Okawara*, *Hidetoshi Omori* y, sobre todo, *Yoshiyuki Tomino*, el *alma mater* de todo el tinglado. Pero no por ser usado una y otra vez el invento deja de tener atractivo. Cuando empiezo a ver cualquier serie de **Gundam** sé de antemano lo que va a pasar (y en **Gundam Seed** lo he vuelto a comprobar), pero eso no hace que me deje de gustar lo que veo. Los buenos, los malos, la chica y el robot. Todo tan sencillo, hasta que deja de serlo. Los malos parecen más buenos y los buenos se quitan la piel de cordero. La chica no quiere ser salvada y el robot resulta el peor de los problemas. La



estrategia espacial deja de ser un problema teórico para convertirse en el más interesante de los acertijos. Villanos como *Tezuka* manda, tiran colonias espaciales enteras sobre la tierra. Los terrestres arrasan poblaciones enteras apelando a la seguridad mundial. La guerra sale de tu bolsillo y te lleva al universo. El héroe termina sintiendo más simpatía por el enemigo al que tiene que matar que por los que en teoría están en su mismo bando. Al final, han ganado los nuestros... Pero, ¿cuales son los nuestros?

Siempre me ha dado la impresión de que al manganime patrio le faltaba algo. Ahora, tras ver hora tras hora de las andanzas y empresas de mis mechas preferidos, sé lo que es: Ver un Gundam paseándose por nuestras pantallas de televisión. Que *Ayukawa* esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. **Curro**)

CHIISAI, CHII O ALESS, ÉSA SOY YO

Son las tres de la mañana, ya he apagado el ordenador ¿para siempre? Qué va. Lo he vuelto a encender y, para variar, no lo hace. Llevo seis meses de problemas con el portátil (¿un virus, la bios? Yo qué sé), la cuestión es que cuando le pido algo tan simple como instalar el programa de la renta, ver fotos o escribir en japonés, se me pone al cien por cien la CPU y se me apaga, tal cual. Así que, ahora que ya he terminado ¡por fin! **Doremi Dokkan** y tengo vacaciones en mi curro, hago copias de seguridad de todo y me voy de vacaciones un par de semanas, a desconectar de todo y descansar de una vez... Disfrutar de mi familia.

Pero claro, tengo en la carpeta de al lado la Minami 50 que la compré hace unos días y no puedo evitar abrirla, dicen que salgo y yo no entregué mi ficha a tiempo porque andaba muy liada con mis tres trabajos y mis niñas. Me leo el editorial de *Lázaro* y la descripción con mi dibujito y me emociono. Es verdad, ha pasado tanto tiempo y de los que empezamos sólo están *Lázaro*, *Mike*, los hermanos *Ortega* y yo que llevamos más de un lustro aquí. Le acabo de decir al jefe que quizá lo deje, no sé, ya estoy algo cansada y eso que últimamente me limitaba a la sección de Japón y algo sobre las series que traduzco para Arait.

El leer al *Lázaro* "bueno" y emotivo que conozco yo y no al fanfarrón de su personaje, hace que siga aquí mes tras mes.

Por ahí comentan que la gente quiere escribir en Minami para ser importante y yo, la verdad, es que lo hago simplemente porque me apetece escribir sobre algo (como ahora) pero desde que trabajo en una tienda y vuelvo a estar cara al público me he encontrado un par de casos que hacen también que me reconcilie con la revista en ese sentido y se me quiten las ganas de tirar la toalla. Como con *Naru*, que al decirle su novio que yo trabajaba ahí, le contó todo lo que había hecho yo y después me viene: "¿por qué no me habías dicho que eras tan importante? Si eres toda una celebridad." Y otro chico, "¿Tú eres la famosa Chiisai? Pero si he oído hablar de ti desde los 15 años y de eso hace ya mucho". Jajajaja, hay que ver cómo exagera la gente pero bueno, la cuestión es que a pesar de tener muchos detractores (y yo los tengo a mogollón, que no pueden verme ni en pintura), también hay gente con ganas de conocerme (la parejita me invitó a un japonés y no sabéis lo que agradecí que me raptaran y me sacaran de mi vertiginosa rutina).

¿Mujer que se hizo a sí misma? Supongo que sí, ¿no? Lo he probado todo y todavía sigo intentando encontrar mi hueco en este mundillo y no parecer una intrusa ya que no he terminado la carrera de traducción (que Málaga está a 60 km, ¿cómo voy a ir todos los días hoy por hoy?), tampoco soy una guía turística pero intento organizar viajes más acordes con lo que quiere la gente, tampoco mi japonés es bueno pero intento pasar los niveles... (ups, eso es de **Doremi**) los exámenes del Noken y así ponerme al día, no sé, mogollón de cosas. ¿Que no acepto críticas? Pues no mucho porque, simplemente, me deprimen un poco, en cambio un gesto sencillo de amistad, me anima a seguir adelante.

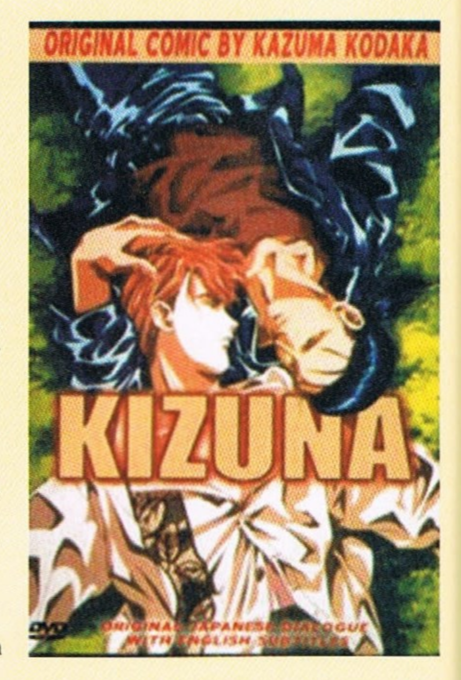
Chiisai, **Chii** o **Aless** o como prefiráis llamarme.

¿Yaoi o Shônen Ai?

Antes de hablar y dar mi opinión, quería aclarar una cosa que leí en el último artículo de **Gravitation**. Ponía que la OST no era una maravilla porque parecía tecno-pop y "Bad Luck" era un grupo de rock. Pues no, Bad Luck es un grupo de tecno-pop, y creo que eso queda bastante claro (¿si no por qué *Shuîchi* toca el teclado, por gusto? Aparte de decir tener "pasión por el tecno" :P). Y ya dicho esto (*NdL: Gracias a lo cual ya podemos dormir por las noches ;)*), hablar sobre el desprecio o mal acogida que recibe el Yaoi. Y muchas veces es porque viene con la etiqueta yaoi, cuando puede ser Shônen Ai. Por poner un ejemplo, **Yami No Matsuei** sería shônen ai (algunos ni lo consideran eso), pero conozco gente que ya no se interesa por él, porque dicen que es yaoi. En cambio, un yaoi en toda regla es **Kizuna**, y si no te gusta el género, no te va a gustar (eso de que no sólo los protagonistas sean homosexuales, sino que casi todo el mundo lo sea...). En cambio, **Gravitation** es un yaoi flojo, más bien Shônen Ai, pues no hay sexo explícito (sí se menciona, pero no se enseña), y es bastante coherente, además, pues el propio *Shuîchi* no sabía desde un principio que era homosexual, y lo descubre a raíz de que conoce a *Yuki*. Bueno, lo que yo quiero decir, es que por desprecio a ese género no se conocen series que podrían estar muy bien, y por lo tanto cuesta más que lleguen a nuestro país. Así que desde este texto yo quería animar a la gente a que se atreviera a, al menos, ojear mangas como **Gravitation** o **Yami no matsuei**, pues no os vais a encontrar con dos chicos haciendo manitas en la primera página... Ni en la primera ni en la última, en el caso de **Yami No Matsuei**. En fin, que el shonen ai es un género comestible y leíble para todo el mundo, te guste o no te guste el yaoi.

A fin de cuentas, esto es sólo mi opinión, a gusto del lector hacerme caso o no :P
PD: Saludos a la gente que me conozca! xD Y sorry por las faltas ^^U

Mary Metallium & Utuk'ku Seyt-Hamaka



¡¡No nos rindamos!!

Escribo esto ahora porque ya quería enviar algo desde hacía tiempo y porque sé que si lo hago en otro momento no me va a salir igual. Va dedicado a lo otakus adolescentes (que somos la mayoría...) con problemas de aceptación de su hobby en lo referente a la familia. Pues sinceramente no creo ser la única que tiene que aguantar de parte de sus padres un: "Esa música es de subnormales" o cualquier comentario por parte de una madre fisgona (en lo referente a algún cómic tuyo): "Tú no estás muy bien de la cabeza". A esto añadidle más presión por parte de un hermano entrando en la adolescencia (esa parte más mala que él afronta de la peor manera posible soltando las bajezas más insospechadas y los insultos más inimaginables hacia la hermana cuando hay pelea) y un hermano pequeño en edad de imitar al otro (vamos... imitación TOTAL (¿he dicho que completa? (pero 100% ¡¿eh?!))). Después de esto, ¿que en algún momento te dan ganas de tirarlo todo por la borda? Alguno que lea esto dirá que tal vez, pues a mí no. Sería lo más lógico, lo sé, pero a mí nunca se me ha pasado por la cabeza. Soy una persona con mucho carácter (cosa mala la mayor parte del tiempo... también lo sé T_T) y que lucho por lo que creo. ¿Que la gente que desconoce esto dice que es todo porno? (ATENCIÓN que yo vivo en un entorno que lo piensa COMPLETAMENTE). Pues bien aquí estamos nosotros para dar fe de que no. Os animo a los que viváis una situación parecida a la mía a que no os rindáis nunca y sigáis con lo que os guste sin importaros lo que digan los demás, y no sólo en el manga, sino en la vida (aquí tratamos el manga principalmente, pero no es bueno obsesionarse, que yo creo que es muy positivo tener dos hobbies... ^_^).

Y ahora mismo yo pienso que no estoy bien de la cabeza XD, en un momento de depresión en vez de buscar formas de suicidarme escribo esto ¡¡jajajajajajaja!! No si es que soy... ;P

Ah por cierto quería decir (exponiendo desde el principio que no soy anti-Lázaro u.u al contrario soy fan, ¡es muy mono! ^_^) que el comentario de *Nami* * del núm. 50 me parece expuesto con bastante corrección, igual exagera un poco bastante en algunas cosas pero en general no la veo una crítica de ésas que a veces publicáis... Ay madre de Diox que hay cada una... U^_^ (aunque lo que os debe llegar que ni siquiera conseguís descifrar... O_O ugh...).

Lo siento por el rollo gente ^O^ (¡¡Y que viva *Lázaro* y todo lo que es Minami por todo lo que ha hecho por el mundillo!! n_n), me despido desde Turquía (no creo que haya mucho manganime por aquí, estoy orgullosa de haber traído algo *_*), que me debe haber pillado la depre por estar lejos de la patria querida XD Ciao!! ;D

Bea (Shûichi)



No hay que rendirse, protestad y defended vuestros gustos contra el poder establecido y los gustos impuestos (como el fútbol)

Otakus aprovechados

Cuando eres un Otaku "solitario", es decir, sin amigos otakus que ves en el día a día y con los que puedes hablar de manganime, entonces, ¿qué se te ocurre? Pues intentar unir al manganime a los que te rodean.

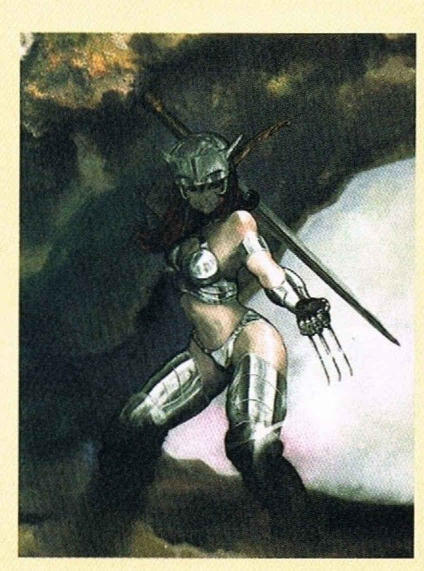
Empiezas dejando un par de mangas para que lo lean, lo comentáis, prestas algún DVD, se comentan y así un tiempo hasta que ¡¡por fin se enganchan!! Sí, muy bien... Pero hasta aquí, sólo hasta aquí, bien. Pero... ¿Qué es lo que pasa ahora? Pues hay dos opciones:
1°-Nace un nuevo Otaku, se compra manga y anime, y hacéis intercambio. ^^
2°-¡¡Nace un Otaku Aprovechado!! ¬___¬ Mal asunto grrr ¿Qué es esto? Pues que es Otaku a costa de los demás. Te pide los mangas (o te tira indirectas para que se los dejes), ve anime en tu casa o le prestas los DVDs, se lee tus revistas, etc. Vamos, ¡que tú te gastas el dinero en tu hobbie pero además eres una biblioteca para el aprovechado!

¡¡¡Pues desde aquí digo que nos neguemos a los otakus así!!! Que está muy bien que haya más gente, pero una cosa es ser Otaku y otra aprovechado.

Si eres un Otaku de los comentados, corta el rollo y compra tú también algo, ¡¡¡que tus amigos no son una biblioteca!!! Y si entre todos os ponéis de acuerdo para compraros un manga distinto cada uno mas para leer sin gastar tanto, mejor que mejor.

Yami

Hay que estar bien preparado contra este tipo de gorrones...



Del panorama editorial

Bueno, bueno, bueno, vamos con un clásico. Ya es una costumbre que en cuanto tengo un poco de tiempo y puedo ver/leer parte de lo que tengo acumulado, me anime a dar un ligero repaso al panorama español del momento, soliendo además dar unas pequeñas directrices de cómo deberían ser las ediciones (sí, soy así de guay). De hecho, es posible que esta vez lo que más haga sea eso de comentar cómo deberían ser las ediciones.

Empecemos por el manga. Que poco a poco va evolucionando (¡por fin!), y ya podemos encontrar cosas que se alejan bastante de los tópicos establecidos como seguros y por tanto ya vistos mil veces. En ese aspecto, premio especial a Glénat, que es la que más se arriesga, y luego en menor medida Ivrea, MangaLine y Otakuland (los dos últimos apostando por clásicos, lo cual me parece muy encomiable). En el polo opuesto, Planeta y Norma, la primera que sólo publica material de autores que ya le han dado éxito y que por tanto son seguros (¿cuando agotan a uno (o mejor dicho a una) qué hacen? ¿Se cagan de miedo?), y la segunda que parece escoger sus mangas con plantilla: ¿Es fantasía heroica? ¿El dibujo es claro y atractivo? ¿La prota es la típica buenorra torpe que se pasa la vida enseñando chicha? Pues vale, ¡a publicarlo!

Ahora vamos con el anime, que también ha mejorado mucho, pues las distribuidoras se han espabilado bastante y ahora los precios ya son bastante razonables, por no mencionar que la cantidad de material incluido en cada DVD es notablemente superior a la que había en los primeros tiempos. Y es que no me extraña, entre la maduración del mercado y la proliferación de los putos sitios piratas (y escoria que los frecuenta), que al día siguiente de haber aparecido un DVD ya te lo tienen "ripeado" listo para bajártelo con el Bittorrent, o se espabilaban o desaparecían.

En cuanto al anime en televisión, está claro que estamos en época de sequía, ni los canales autonómicos con más tradición ofrecen nada interesante desde hace bastante, todo son reposiciones, y eso con suerte.

Un tanto corto, ¿no? Sin duda se debe a la edad (no, a la senilidad no, jodíos). No ya a la evolución de mis gustos, sino a que cuando leo cualquier manga la sensación de *deja vù* no me abandona en ningún momento. Es como si ya lo hubiera leído. Pero claro, es que YA lo he leído. Como siempre dice nuestro excompañero y sin embargo amigo *Gonzo*, no hay nada nuevo bajo el sol, y todo es siempre una repetición de las mismas cosas y esquemas, lo único que varía es la manera de mezclarlo, siendo eso lo que quizá dé como resultado algo que choca y por tanto gusta. Y ojo, que no hablo sólo del manganime, que hablo de cualquier cosa, ya sean libros, películas de cine, etc.

Por tanto a mí las series de "chico con ganas de ser el mejor en lo suyo que compite contra el que sea para probarse a sí mismo", "negado en el amor al que toda la vida han estado rechazando que de pronto se convierte en un imán irresistible que sin razón ni motivo aparente atrae a toda fémina en varios kilómetros a la redonda", "chica patosa, mala ama de casa y de físico poco sugerente que de nuevo sin razón ni motivo aparente atrae no sólo al chico de sus sueños sino a un par de buenos mozos extra para que pueda haber triángulos y tensiones (aunque aquí al menos son sólo tres o cuatro en total, no todo hombre que habite en la región)", etc, me aburren un pelín.



Como veis, desde mi sección siempre os echo una mano (y debo decir que cuando sois como la de esta imagen me cuesta especialmente poco tendérosla ^_^U).

Como ya digo, es como si ya me las hubiera leído...

Así que pasemos a la fase "voy a arreglar el mundo". Y dado que no tengo a mi lado ni a *Brahma* ni a *Wind*, tendré que esforzarme (sí, es un chiste privado).

Empecemos por el manga, y dentro de este campo, comencemos por lo más importante: El precio. Ningún manga debería irse nunca mucho más allá de los 6 euros (y si es menos mejor). Y si lo hace, que esté justificado por un mayor número de páginas o por contenido a color. Además, es básico que dicho precio se indique claramente en algún lugar de la portada (o supongo que mejor contraportada), pues son varios los casos conocidos de tiendas que se sacan un "sobresueldo", a veces incluso de un euro, aprovechando

esta circunstancia de marcarse el precio de manera oficial.

Luego vendría algo tan evidente como la encuadernación, maquetación, adaptación, etc. Una buena edición incluye páginas que no se caen aunque abras mucho el tomo, una tinta siempre negra y no con fases de gris, tramas donde tocan, un tipo de letra adecuado y unas onomatopeyas que no rompan el dibujo (no entro en si es mejor traducirlas o dejarlas en versión original). Parece fácil, ¿verdad? Pues...

Entonces algo que se ha puesto muy de moda últimamente, tanto que mucha gente se pregunta incluso que cómo es que no se lleva haciendo desde un principio: Las aclaraciones de la traducción. Bueno, sí se sabe: Que antes las cosas eran simplemente traducir de versiones yankis, y ahora con traductores propios que trabajan directamente sobre el original, es cuando realmente se pueden ver esas cosas. En fin, que como digo, las aclaraciones de la traducción son algo bastante necesario, al menos en esos mangas que meten mogollón de referencias por su temática o época.

Ahora que hemos hablado de traducción, sería el momento de comentar algo de nuevo tan básico como que las traducciones sean buenas. Peeeeeeeeeeeeero, ¿cómo saber eso? Fácil, es imposible. Y lo subrayo, pues aunque he encontrado por foros a gente que tenía los huevazos de decir que tal o cual editorial traducía mal cuando él no sólo no dominaba el idioma en cuestión (el japonés) sino que por no conocer idiomas no conocía ni el propio (tendríais que ver cómo escribe esta gente), la realidad es que en el mejor de los casos quien hable será porque habrá visto una traducción al inglés o alguna cosa así, en la mayoría de las ocasiones probablemente de algún aficionado. Porque los pocos que hay en España que saben de verdad japonés y además les mola el manga, están todos trabajando para las editoriales. Así que sólo nos queda confiar en su profesionalidad y buen hacer.

Otra cosa ciertamente útil es que, si el manga ya ha terminado en Japón, se incluya en alguna parte el número total de tomos que son, pues esto puede ayudarte mucho a la hora de escoger una serie para comprar (aunque probablemente por eso nadie lo hace, supongo que porque si la serie es muy larga, la gente se puede desanimar al pensar en la de pasta que se tendrá que dejar).

Por último, la pijada, pero es que **Rurouni Kenshin** me traumatizó. No digo nada de los estilos de los lomos, que los hagan como quieran, pero por diox, que sea siempre homogéneos, o al menos parecidos, o como mínimo del mismo color, pero que no hagan como en la mencionada serie de poner cada lomo de un color distinto, que luego la estantería te hace pensar que es que has fumado algo raro sin saberlo... Y me la pela que es que el original sea así, porque vale que intentemos ser fieles al original japo, pero sólo cuando la cordura y el buen gusto así lo recomienden. Porque si no qué, ¿acaso si antes de leer un manga los japos se dan un cabezazo contra la pared (como por ejemplo para leer **Evangelion**, porque si no lo harían ya que nadie en plena posesión de sus facultades leería eso) nosotros vamos a hacer igual y darnos de cabezazos también?

En cuanto al anime, ciertamente no demasiado que aportar a lo que ya hay. Creo que lo de cinco capítulos por DVD en las series está bien, y los extras yo nunca los he valorado especialmente, porque salvo quizá el trailer me parecen chuminadas carentes de interés; lo básico de un DVD es que se vea bien (sin llegar a los límites de esos frikis que viven en su habitación y en lugar de ver las cosas como todo el mundo lo hacen a cámara lenta para así luego poder liberar sus traumas y su envidia gritando a los cuatro vientos en foros (porque claro, éstos jamás salen al mundo real) que tal editora merece la muerte porque tal DVD tiene "efecto ghosting" o que cual distribuidora debería hacerse el seppuku porque el sonido va una millonésima de segundo atrasado con respecto a la imagen) y que tenga audio tanto español como japonés. Obviamente, que el sonido sea el "dolby churround" chulo en lugar del estéreo cutre de toda la vida también es importante. Pero quitando eso, lo máximo que se me ocurre es que bajen un poco los precios, porque por lo demás las actuales ediciones me parecen bien.

Y ya está, que este mes tampoco apetece meter mucha caña, que vale que no tengamos vacaciones para poder mantenernos informados, pero al menos dejadnos que nos permitamos un puntillo de relajación y tranquilidad...

El mes que viene, más.

Lázaro Muñoz

PD: Aviso, tengo ya listo un artículo "de los míos", es sólo cuestión de esperar a que crea que es el momento oportuno para darle salida. Quizá el que aparezca en el salón del manga de BCN... Estad atentos...

Lo único que salva al de Glénat (sí, Dani, me refiero a ti) de la quema es que él también pareció darse cuenta de lo horrible del tema y trató de "arreglarlo" con lo de hacerlos simétricos respecto al tomo 14 (¿a que nadie se había fijado en ese intento de "hacer algo más elegante la cosa"?).



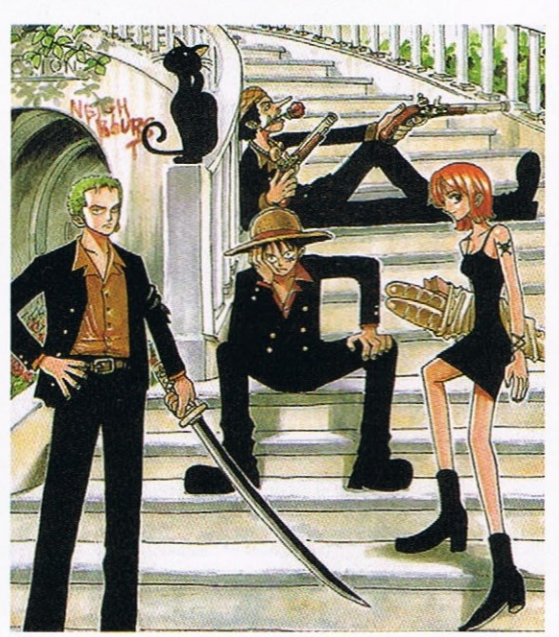
HOY NOS PASAMOS POR LA PIEDRA...

ONE PIECE



Sí, sí, mucho pirata, pero ninguno es capaz de ponerle el chip a mi consola... Creo que voy a llorar.

La leyenda de *Juan Plata* (*John Silver* para los amigos) y su famosa **Isla del Tesoro** (**Treasure Island** para los puristas) siempre tuvo su cosilla. Niños de todas las generaciones han soñado con ser piratas y navegar con *Barba Negra* o *Paul Drake*, según sus nociones históricas, y pelear con los malvados comerciantes españoles que cometían el terrible delito de comerciar con sus mercancías. Reconozcámoslo, dejando a un lado la realidad de los piratas, chusma que disfrutaba torturando a sus víctimas antes de matarlas después de haber robado todas sus pertenencias y violar a todo lo que correteara por cubierta (¿o de dónde creéis que viene eso de "las mujeres y los niños primero"?), lo cierto es que una historia de corsarios a la vieja usanza, con su supuesto código de honor, aventuras emocionantes, y demás chorradas inventadas por los británicos, parece una buena idea... ¿O no?



One piece comienza con esta intención: Una historia de piratas de las de toda la vida en la que un joven filibustero y su tripulación busca un gran tesoro. En principio un argumento un poco trillado en la literatura y filmografía de la época de las grandes superproducciones del *Lancaster*, aunque muy poco utilizado en el manga. O eso parece a simple vista. Si miramos de cerca la serie la cosa es bien distinta: *Goku*, este... *Kenshin*... digo... *Naruto*, o sea... *Luffy*. Eso, *Luffy*, es un joven que desea ser pirata para encontrar las Siete Bolas de Dragón. No, espera, el *Grand Line*, un tesoro fabuloso que lo convertirá en el *Rey de los Piratas*... ¿O era en *Maestro Okage*? No, esto va de piratas, en el *Rey de los Piratas*, eso. Por el camino choca con una chica que es *Bulma* disfrazada de *Ágata Ruiz de la Prada*, aunque dice llamarse *Nami* (hay quien jura, por cierto, que es prima de *Misao* de **Rurouni Kenshin**). La chica se apalanca para robar tesoros, y juntos rescatan a *Sanosuke*, que en esta ocasión jura llamarse *Zorro Ronoa*, pero no engaña a nadie, porque sigue con la manía de meterse cosas en la boca (aunque para la serie cambia la raspa de pescado por un palillo de dientes para disimular). A todo esto *Luffy* tiene un amigo que es *Ulom* disfrazado con la ropa de *Sembei Norimaki*, pero lo deja al principio de la serie para cambiarlo por otro personaje en formato patético llamado *Usuf*, entre cuyas habilidades están llorar a moco tendido y hacer cambiar de canal por su pésimo doblaje (¿será la versión manga de *Bustamante*?). Así que sí, lamentándolo mucho, parece que no estamos ante una serie por sí misma, sino ante un *crossover* de varios mangas entre sí junto con la película de **Star Wars: Las Guerras Clon**.

Ese Goku es mío

Visto lo visto, y teniendo en cuenta que no hay un puñetero personaje original en la serie, sería lógico pensar que al ser clones al menos los personajes tendrán carisma, ¿no? ¡Ja! El nivel de absurdo de esta serie alcanza límites tan disparatados que para ocultar la capacidad de plagio de su autor los personajes han sido disfrazados con formas y poderes tan descabellados que a veces da miedo encender el televisor. Por partes:

Empezamos con el prota: *Luffy di Monkey* (o *Monkey di Luffy*, allá cada uno). Monkey... piratas... vamos a jugar al **Monkey Island**... uy, espera, no, que hablamos de otra cosa, eso, un tiparraco que desea convertirse en *Rey de los Piratas* para hacer que el objeto de sus ensoñaciones nacidas de un profundo complejo de *Elektra*, un tío que le regaló un sombrero de paja cuando era un crío, se sienta orgulloso de él (Uy! Esto me suena a algo de **Indiana Jones**...). Como el chaval tiene que enmarcarse en el prototipo de héroe con pinta escuálida, el autor lo dota de un estrambótico poder: Al haber comido unas "nueces de Belcebú", el joven *Luffy* ha adquirido la elasticidad de la goma y es capaz de estirar cualquier miembro hasta dimensiones imposibles ("¡Ay!"-Grita **Boomer** en su cabaña de chicle de menta. "¡Yupy!"-Chillan los autores de dôjinshis hentai frotándose las manos). Además, los golpes se la traen al pairo porque como es de goma, es casi inmortal, y sólo pueden matarlo con fuego, ácido, veneno, por asfixia, de hambre, aburrimiento (cosa que intentan los enemigos con combates que duran decenas de capítulos), o ahogado, ya que encima su densidad molecular es la leche y no puede caer al agua (leñe, como *Stitch*). Para cuadrar en el arquetipo de personaje despreocupado, *Luffy* sólo reacciona de forma violenta si le tocan el sombrero de paja que le regaló el fulano antes mencionado, y que viene a ser un símbolo freudiano de las pajas mentales del autor.

Luego tenemos a la chorba: *Nami*. Una fulana (entiéndase como femenino de "fulano", no como "prostituta") escuchimizada, larguirucha y tetiplana que cumple el papel de imán para el público femenino. Chillona, de carácter agrio, ambiciosa y egoísta, entra de lleno en el arquetípico papel de compañera del grupo, siguiendo la estela de antecesoras más glamurosas y seductoras, como *Faye Valentine* o incluso la propia *Bulma*. Para elevar el tópico a cotas inalcanzables de autocomplacencia y robo vil y descarado de personajes, la chica demuestra una gran agilidad y profunda inteligencia, lo cual no la libra de caer en las garras del enemigo para el lucimiento del prota, ¡Machismo al poder!

Siguiendo el plantel de grandes clásicos topamos de frente y sin red con *Zorro Ronoa*, un *Sanosuke* de toda la vida pensado para la identificación (mejor dicho, para la idealización y el "a mí me gustaría ser como él") de un amplio sector del público. Chulesco, fuerte, habilidoso y sin poderes mágicos, *Zorro* es el mejor espadachín del mundo (el mejor espadachín, el *Rey de los Piratas*... Joer, todos tienen que ser lo más. ¿Aquí nadie puede ser simplemente "buenecito"?). Combate con tres espadas, mandando a tomar viento el *Ichi-Do Ni-ten* (un camino, dos cielos) del maestro *Musashi*. Lo mejor es la forma de manejarlas: una en cada mano y otra en la boca (otro grito de alegría por parte de los autores de dôjinshi yaoi), sujeta con los piños, con un par de narices, y el *ratoncito Pérez* haciendo horas extras, ya me dirás... Puntos extra al autor, pero de sutura, pues *Zorro* cambia más de personalidad que *Sakura Kinomoto* de traje: Hoy amargado, mañana contento, al otro despreocupado, y pasado mañana, feliz, que ya va siendo hora. Todo sea por el guión.

Y terminando con la plantilla inicial tenemos al bueno de *Usuf*. El inútil, triste y patético. El personaje bulto al que todo le ocurre y que da el punto cómico a las situaciones... o lo intenta, claro, porque mira que llega a ser frustrante... Típico personaje infantiloide, imán de sector mugroso y desatinado del público, su doblaje ha conseguido despertar en mí una manía de mis tiempos mozos: La de arrojar zapatillas contra la pantalla del televisor en un vano intento de llevar a cabo un vudú moderno con la esperanza de que el autor perciba los zapatillazos como crueles collejas en la nuca.

Malo, malo, malo eres.

Semejante panda de inadaptados sociales no tendrían ninguna oportunidad de supervivencia en un mundo real, y por ello el autor ha poblado el mundo de **One Piece** con unos enemigos aún más estúpidos, freaks e imbéciles que el grupo de héroes. Un pirata disfrazado de payaso que tiene el poder de desmembrarse a voluntad gracias a las frutas del diablo, y atacar a sus contrincantes con los miembros separados. Pensemos sobre ello. La cabeza, tronco, extremidades... flotan por el espacio tranquilamente golpeando a placer, y todo gracias a las frutas del Belcebú, pero no las que se comió el personaje, sino las que se fumó el autor, porque esto ya clama al cielo.

Y lo peor es que éste no es el malo más triste, sino que hay más: Un hipnotizador que se duerme cuando ejerce sus poderes, un corsario disfrazado de mayordomo que copia al dedillo el estilismo del *Amo Clow*, una panda circense de malabaristas, una niña que convierte a la gente en estatuas de cera, y un puñado de freaks absurdos y dolorosos capaces de acabar con la cordura del más fuerte. Una



panda de pamplinosos que no duraría ni dos minutos contra el conejito drogado de los **Teletubbies**, con peor estilismo que las **Sailor Moon** y más repetitivos que la secuencia de la estocada de **Bioman**.

En resumen

One Piece hace honor a su nombre, pues no es más que eso, *One piece*: Un pedazo, un pedazo de truño sin elementos que justifiquen su visionado. Peleas ñoñas, aburridas, repetitivas y extra-largas; personajes previsibles y ridículos; argumento trillado de superación personal; tías planas, larguiruchas, y con el mismo sex-appeal que un ardor de estómago; y capítulos de veinte minutos, diez de los cuales están dedicados a resúmenes de capítulos anteriores y avance del siguiente. Lo peor, que para colmo los cuatro inadaptados sociales de turno anden lloriqueando por las esquinas y chivándose a mamá de que Arait ha suprimido las escenas de sangre... Francamente, la única sangre que podría haber arreglado esta serie es la que hubiera brotado de una brecha de la frente del autor instantes antes de que comenzara a crear... "esto".

La serie es... Un arma de destrucción masiva.

Al autor deberían... Introducirle en el recto las puñeteras frutitas de Belcebú una a una, estirarlo en el potro de tortura, desmembrarlo con cuatro caballos, exponerlo en plaza pública para evitar malas ideas en futuros autores, e incinerar sus restos para luego tirarlos al río como le hicieron a *Rasputin*.

Rafa del Río

La guarida del friki

FRIKIS SIN DINERO

Hace unos meses te contamos cómo podías personalizar tu imagen friki para ser reconocido por el resto de comunidad friki y sentirte bien con tu imagen. Pues bien, un friki se siente perdido si en su habitación no aparecen esos signos de frikismo. Por eso este mes vamos a darte una serie de consejos para adornar tu habitación sin tener que recurrir a un decorador de interiores que cobre un pastón (a no ser que conozcas a alguno y te eche una mano).

Lo esencial de la habitación de un buen otaku es que se note a quién pertenece, algo parecido a un stand de cómics de un salón del manga pero sin chavales disfrazados ni el jefe de fondo presentando el cosplay. Esto quiere decir que debes adornar tu cuarto con todo lo que has ido recopilando al cabo de tus años de friki. Coge la estantería más grande que tengas (y si no, monta una con unas maderas o píllala en una tienda barata) y pon encima todas las colecciones de manga que tengas, todas juntas al fondo de la estantería. No las dejes guardadas en alguna caja porque pueden estropearse, es mejor tenerlas a la vista y así poder limpiarlas si se llenan de polvo en algún momento. Hay quien compra fundas de plástico para guardarlas y luego las pone en la estantería, pero yo prefiero no hacerlo porque queda muy mal estéticamente.

Luego pon todas las figuritas y todo el merchandise que tengas delante de los mangas, encima de éstos y por todos lados. Si no tienes muchas figuritas siempre puedes utilizar los consejos que te dimos en la **Minami 46**, es decir, ir a las tiendas baratas preferiblemente regentadas por familias chinas o coreanas y adquirir material friki a bajo precio. Y no te olvides de las **Minami**, que adornan y visten mucho ^^.

Las paredes de tu habitación son la oportunidad para darle el toque friki deseado. En ellas puedes poner todos los pósters que puedas y más, ya sean tanto los propios de nuestra revista como fotocopias ampliadas de dibujos que te gusten especialmente, dibujos originales de algún autor que hayas tenido la oportunidad de conocer, o bien pósters comprados en alguna tienda especializada que estuviese de rebajas ese día. Tienes multitud de opciones para adornar tus frías paredes y no te preocupes si al final no queda un hueco libre de pared, de eso se trata, de ser el más friki de los frikis, aunque ten cuidado de no parecer tampoco un obseso, más que nada por no asustar a los colegas y, lo que es peor, a tu madre, que te puedes ver al final en la consulta de un psiquiatra. También es una buena idea colgar algún corcho donde poner las fotos de los cosplays con tus colegas, algún dibujo pequeñín, las entradas a los salones, o lo que te apetezca. Sin embargo el adorno de las paredes puede suponer un problema con tus padres, pero con un poco de insistencia y mucha paciencia, seguro que lo lograrás.

Un objeto curioso aunque un poquitín caro son unos pósters de tela de diferentes series, que puedes usar para las ventanas o en la puerta de tu habitación y que quedan realmente llamativos. Otros adornos a tener en cuenta son los objetos que puedes adquirir al comer en algún restaurante chino: calendarios, abanicos, colgantes... A veces también los venden en las tiendas baratillas y quedan muy frikis en el cuarto.

Los muebles estilo oriental son una perfecta opción pero excesivamente cara, y a no ser que tus padres quieran cambiarte la habitación y no les importe el precio, o lo pidas en la lista de tu boda, es una opción que por el momento no está al alcance de un friki pobre (ni del mío... sigh). Pero un par de toques orientales con una colcha con kanjis que le pidas a tu madre, unos jarrones chinos o una fuente zen de una tienda baratilla, unos cuadros o unos papiros con kanjis que tú mismo te puedes fabricar, unos móviles de campanas o barritas estilo japonés, un par de bonsáis baratos (o de plástico, da igual) y relojes de alguna serie o cualquier otra chorradilla imaginativa pueden darle a tu habitación ese toque friki-exótico que necesitas. Eso sí, nada de ir a un chino a robar la típica figura dorada de león oriental que hay en las puertas, que nos conocemos...

Con todo esto más o menos tienes una habitación digna de un friki. Falta mucho camino como es el tatami, el futón, la verdadera fuente de agua zen, muebles orientales como uno del que me enamoré el otro día en una tienda y que a ver si nos toca la lotería, y demás objetos orientales para tener una casa estilo japonés. Aunque bien pensado, para el precio que tienen en nuestro país, más valdría trasladarse directamente a Japón... Y lo que siempre os digo, echadle un poco de imaginación y picardía al tema y veréis como hacéis de vuestra habitación un lugar confortable y donde os sintáis a gusto.

Hasta el mes que viene.

Eva R. Evrard



Material es fácil pillar, ahora falta buen gusto para combinarlo..."



Historia... Fashion points... Leyendas... ¿Qué hay de cierto en todo ello?

¡Ya estamos aquí de nuevo! Este mes tampoco va a poder ser la entrevista, porque mi amiga kogal todavía no está disponible, pero me ha prometido que para el mes que viene me la concederá seguro. ¡Así que no os preocupéis!

Y no viene mal el retraso, pues de hecho ya es hora de explicar la historia de los lugares más míticos donde residen las kogals: Shibuya, Shinjuku e Ikebukuro.

Shibuya, como sabéis, es el punto de moda en Japón. Su gran cantidad de centros comerciales, sus laberínticas calles, sus boutiques... hacen de este barrio las delicia de los jóvenes consumistas y con ganas de marcha, sobre todo para menores de 30 años.

El punto de encuentro de muchas gals es la estatua del perro Hachiko, y cómo no, ésta tiene su historia, conmovedora, pues nos habla sobre el amor que sentía el perro Hachiko por su amo, una historia de lealtad.

Hachiko nació en Noviembre de 1923. El animal iba cada mañana a acompañar a su amo a que se fuera al trabajo en tren, y por las tardes lo iba a buscar para recorrer juntos el viaje de regreso a casa. El 21 de mayo de 1925 su amo no volvió, ya que le dio un paro cardiaco... *Hachiko* estuvo esperándolo, y como no volvia, regresaba cada día con esperanzas. Así continuó hasta que pasaron 10 años. Mucha gente de Tokio conocía la historia, por lo que muchos le daban su cariño y comida para que sus largas esperas no fueran tan largas. La noche del 7 de marzo de 1935 encontraron al pobre perro muerto en el mismo lugar donde esperaba sin descanso a su difunto amo... Como podéis imaginar, se le enterró junto a él...

En 1943 se construyó una estatua de bronce en su honor. Pero poco después el gobierno la retiró, al igual que muchas otras estatuas, aunque más tarde se volvió a construir. Ahora cada año se conmemora con una fiesta el amor y lealtad que sentía *Hachiko* hacia su amo. ¿Verdad que es una historia entrañable? A mí se me saltaron las lágrimas al escucharla la primera vez.

Ikebukuro también es uno de los lugares favoritos de nuestras amigas y amigos kogals e ikemens, y cómo no también posee su historia. En el pasado había muchos estanques alrededor de esta zona. Uno en particular se llamaba Maruike (maru - redondo, ike - estanque), y parecía como si guardase algo, como si fuera un bolso (fukuro). De ahí el nombre de Ikebukuro. Se reclamó un recuerdo a este "maruike", y actualmente existe un monumento de piedra en la salida oeste de Ikebukuro como recordatorio de su historia.

Saber la historia de los lugares más visitados por los jóvenes japoneses es esencial, pero bueno, lo dejamos no sea que la cosa os aburra si las historias no son lo vuestro.

Para el mes que viene ya deberíamos contar con la ansiada entrevista. Y me gustaría también tocar más temas de moda, y hablar de los ikemen... japoneses guapos... en su estilo, claro... pero locos. Sin pudor... mmmmmmmmm. Ah, una curiosidad, ¿sabéis que los ikemen se maquillan? Sí, sí, lo que leéis, pero con el maquillaje extremo que usan las ganguros, rímel, raya blanca de ojos con sombras de colores, pegatinitas, visten de Alba Rosa... En fin, ¡que son la caña!

Y por fin... ¡el concurso!

Hace ya un par de números que os hablé de un concurso. Pues bien, éste es el momento para que leáis las bases.

Pueden participar tanto chicos como chicas, la condición será que adoren esta sección (xD) y que tengan el espíritu gal. Será imprescindible enviar dos fotografías, una de cara y otra de cuerpo entero con pose gal, maquilladas como ganjiros o ganguros y vestidas acorde a las explicaciones que mes a mes os hemos ido dando, una breve descripción de cada concursante y responder a esta sencilla pregunta: ¿qué opináis del consumismo enfermizo? ¿Irónica, verdad? Por eso mismo la persona que sea <u>auténtica</u> ganará un maravilloso premio. Os daré pistas de lo que será en los números siguientes, ¡así que no os perdáis ni una Minami!

Bien, todo lo nombrado anteriormente lo tenéis que enviar a: secciongals@hotmail.com ¡Un besito y hasta el mes que viene!

Anna Gómez (SaKuRiTa)



Otaku no Baka



LAS PARANOIAS DEL LECTOR

Estamos aquí en el cuarto intento de hacer una sección seria... digooo, ¡bienvenidos al cuarto numero de Otaku no Baka! En el menú de hoy tenemos: Un nuevo ganador (aplausos), una nueva pregunta (más aplausos), un nuevo premio (todavía más aplausos) y, todo ello, de la mano de las dos redactoras más dicharacheras de la revista Minami (chiste sacado de la mente de nuestro compi Graywords).

Como siempre hacemos, vamos a recordaros como funciona esta sección: **Otaku no baka** es una página mensual que pretende haceros partícipes de las opiniones que en general tenéis vosotros, los lectores, sobre diferentes temas. Es por ese motivo que cada dos meses os hacemos una pregunta, para que nos la respondáis argumentada y la podamos poner, al mes siguiente, en nuestra sección.

Para eso, aquí os ponemos las direcciones a las que podéis mandar las argumentaciones y razonamientos:

Electrónica:
otaku_no_baka@telefonica.net

Física: **Otaku no baka**
C/ Huelva nº 104, 10º-1ª
08020 Barcelona

Este mes hay un cambio bastante importante, y es que... ¡el regalo va a ser sorpresa! Hasta el mes que viene nadie se va a enterar de qué hemos dado de premio, pero tranquilos, que la emoción de no saber qué te va a tocar sólo la sentiréis este mes (al menos en principio), pues ya es mucha gente la que se queja de que no avisamos, nada más empezar el concurso, del premio que daremos.

Y ahora ya sí, vamos a lo interesante, la pregunta de este mes:

¿Con qué manga inundasteis la habitación a base de lágrimas?

¿Una pregunta fácil? Viendo vuestras respuestas, parece ser que sí. Como curiosidad podemos contar que son varias las personas que nos han respondido que si se les inundó la habitación de lágrimas no fue por la tristeza, sino por las carcajadas que les provocaban determinados mangas. Otra cosa que queremos destacar es la carta de un chico de doce años, que tuvo el detalle de mandarnos, a las responsables de la sección, dos postales de Mallorca para cada una de nosotras, ¡muchas gracias! Y como siempre, antes de decir el ganador de este mes, vamos primero a por los votos.

Este mes han sido muchos los mangas que han empatado en votos, entre los que encontramos **Fushigi Yuugi, Ruroni Kenshin, El Arma Definitiva, Sailor Moon, Marmalade Boy, Dragon Ball, Kamikaze Kaito Jeanne, Evangelion** y **X/1999**, pero como claro vencedor este mes tenemos que el manga que más os ha hecho llorar es, ni más ni menos que... **¡Naruto!**

Para poder entender por qué han sido los más votados, sólo tenéis que esperar al mes que viene, cuando volveremos con el rinconcito de las argumentaciones.

Y ahora ya sí, vamos a desvelar quién es el ganador de este mes, que recibirá un premio cedido por la tienda Antifaz Cómics.

Reconocemos que escoger un único ganador es muy difícil, pues muchas de vuestras argumentaciones se lo merecen, pero en fin, nos toca elegir, así que ya tenemos ganador, y su nombre es... *¡Ana Alonso Jiménez!*

Y aquí va su texto: *¿Con qué manga inundasteis toda la habitación (y el edificio) a base de lágrimas? Bueno, en mi caso está claro que fue con* ***Cowboy Bebop****. Más que nada porque no hay serie más cruel. Empieza de pu*a madre, te dan ganas de ser hasta el perro con tal de estar en la maldita nave, ¿y todo para qué? Pues para que todo se vaya a la mierda, y es que encima Spike se hace querer, pero en fin... No digo que esto sea un defecto de la serie, sino que joder, vaya un final más... deprimente, porque otra palabra no se me ocurre. Lo primero que haces tras verlo es quedarte en shock, lo asimilas y luego ya viene lo de montar las cataratas del Niágara en España, o al menos en mi caso. Porque es que encima ni siquiera la musiquita de fondo acompañaba, y a lo mejor a ellos lo de la estrellita y eso les quedaba mazo poético y tal, pero es que es... es... deprimente. Y si encima tu hermano, de fondo, va y te suelta no sé qué rollos de la flor de la vida y además te pide que rebobines porque la canción de fondo "es buenísima", y lo único que logra es hacerte sufrir aún más, en fin... (lágrimas de sangre, como bien dijo Vicious).*

Esto ha sido todo por este mes, así que nos despedimos, no sin antes proponer la nueva pregunta. Ahí va:

¿Quién es el malo más carismático en el mundo del manganime?

¡Esperamos vuestros votos!

Azukys y Yunita

GRAN HERMANOTAKU XPERIENCIA 5.1428

Pesadilla en G. H. Freddy vs. Sadako

Vemos a *Bulma* en camisón blanco al final de una calle completamente desierta, pese a ser de día. Parece ser otoño, lo delatan las hojas secas de los árboles, que son desplazadas de un lado para otro por el viento, rozando en los pies desnudos de la científica...

Extrañada sigue andando lentamente a lo largo de la calle, hasta llegar a una niña rubia, vestida de blanco, haciendo un dibujo con una tiza en el suelo, al lado de una casa en ruinas...

Bulma: Hola, ¿qué haces aquí sola?
Niña: Na', estoy aquí pintando.
Bulma: Y qué es eso...
Niña: Pues una polla..., anda qué... ¿Estás ciega? Estoy pintando la casa de Freddy...
Bulma: Freddy, ¿quién es?

Bulma se asusta al oír un ruido procedente de la casa, pero no era más que unas ramas rozando un cristal. Al frente, la chica puede divisar a unos niños, también vestidos de blanco, saltando a la comba. El que canta se parece sospechosamente a *Junta*, su compañero ex concursante, de pequeño. La tonada dice algo como "Uno, dos, ponte el condón. Tres, cuatro, llega al orgasmo. Cinco, seis, dime lo que ves. Siete, ocho, no es un chocho. Nueve, Diez, *Freddy* se va a correr". Vuelve a mirar a la niña de la tiza y ve cómo sale corriendo hacia la casa abandonada, metiéndose dentro. *Bulma* intenta detenerla entrando en el tenebroso lugar tras ella, la puerta se cierra de golpe y la niña se pierde por la espesa niebla del pasillo. *Bulma* empieza a notar que la casa se parece a la de *Gran Hermanotaku*, pero mira una carta tirada en el suelo y ve que la calle en la que está situada la vivienda es *Elm Street* y no *Sierra Nevada*.
Empieza a subir las escaleras al ver que la puerta se ha atascado y vuelve a ver a la niña sentada otra vez en el suelo de un dormitorio, de espaldas a ella. Se acerca despacio para no asustarla, pero por detrás alguien le ha puesto una mano en el hombro... Empieza a palpar, muy veloz y asustada, y nota que es un guante frío con cuatro cuchillas afiladas. Al girarse ve la cara más horrible que ha visto, con permiso de *Célula* y *Baba* la vidente, un hombre con sombrero, cara quemada y un jersey de rayas verdes y rojas... "Encantado, yo soy *Freddy*, jajaja", dice el monstruoso ser habiéndole causado una corte profundo en el hombro a la presidenta de Capsule Corporation, empapando de rojo su camisón de blanco inmaculado. *Bulma* grita y sale corriendo, hasta tropezar y caerse por un agujero del suelo, y va a precipitarse por el techo de una habitación hasta... su propia cama. *Bulma* despierta y exhausta piensa: "Esto es cosa de la guarra de *Sadako*, sin duda". Su camisón sigue rojo de sangre. Sale de la cama de un salto, corre en dirección al patio y, de un salto también, entra en el pozo de *Sadako*. Mete la mano en el agua y la saca estirándole del pelo...

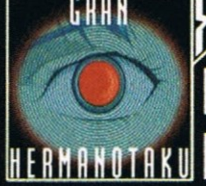
Bulma (cabreada): Mira *Sadako*, vale que te vengas tú aquí con tu pozo en plan *okupa* al jardín de nuestra casa y encima estés aquí de gorra, con todo tipo de material audiovisual que tanto te gusta, cámaras, vídeos, televisiones y demás, sin hacer ni el huevo y encima na' más que incordiando... Pero mira tía, eso da igual, lo que me parece muy fuerte es que invites a amiguitos a una casa que no es tuya, y menos al horrible *Freddy Kruger*, con lo que me cuesta a mí dormir, tía, es que ya te vale. Es que me parece ya mucha cara lo tuyo, tía... Pero mucha mucha cara...
Sadako (desvaneciéndose): Él os matará a todos por mí. Jajajaja. Ya no me humillaréis más, hijos de puta.
Bulma: Pero será zorra la tía... Ja. Vas lista.



Sólo quiero que me escuchen

A la mañana siguiente vemos a los tres finalistas del concurso desayunando en el sillón. *Bulma* conserva la herida que *Freddy* le hizo en sueños...

Keitaro: ¿Y dices que eso te lo hizo un tío en tu sueño? Matemáticamente y según todo eso que he estudiado en la E.S.O., eso es inviable.
Yukito: Pues eso puede suceder, si bien eso no es más que algo que ha implicado a eso.
Bulma: Y eso, ¿qué es eso? ¿Eso es queso? ¿Qué queso es? Yo quería el Burgos de Arias Light, ¿por qué habéis traído esta mierda de queso? Esto es cosa también de *Sadako*, seguro... Buff. Sólo le gusta hacer el mal, hay que echarla ya de esta casa...
Yukito: Tal vez lo que ha implicado que *Freddy* esté aquí, es que *Sadako* haya pedido una ayuda de material al departamento de recursos humanos de Leyendas Urbanas S.A., mediante un impreso oficial de ayudas demoníacas.
Keitaro: Jamás echaré currículum en Leyendas Urbanas S.A. Tengo que confesar que yo también soñé ayer con *Freddy*. Mirad, a mí me ha cortado un huevo...
Yukito: Yo también soñé con él.
Bulma: Bueno, ya está, yo recuerdo de las pelis éstas que siempre había una chica que tenía el poder de meter a otros en sus sueños, lo que haremos es que yo intentaré meteros en mi sueño y allí des-



XPERIENCIA 5.1428

Pesadilla en Gran Hermanotaku Freddy vs. Sadako

arrollaremos el siguiente plan...
Keitaro: Jajaja, me parto, me parto.
Yukito: Sí, jajaja, como salga bien va a ser genial...

Cambio de escena, vemos a *Bulma* otra vez en la casa 1428 de *Elm Street*. Todo parece tranquilo... "Bueno, ahora tengo que traer a *Keitaro* y *Yukito* al sueño". *Bulma* cierra los ojos con fuerza y piensa firmemente en sus rivales de concurso. Al abrir los ojos, están frente a ella. "Bien, *Bulma*, lo has conseguido" -gritan *Keitaro* y *Yukito*, abrazándola-. "Sí, jeje, y ahora, vamos a buscar al cabrón ése, "¡Eh *Freddy*, mamón, ¿dónde te metes?" -grita *Bulma* al vacío-. *Freddy* aparece detrás de ellos. "¡¡Ahora es el momento!!" -dice *Keitaro*, alzando la voz-. Los tres concursantes se dirigen corriendo hacia *Freddy*, agarrándolo con fuerza.

"Bulería, bulería, tan dentro del alma mía..." -suena un sonido polifónico despertador del teléfono móvil de *Yukito*-

"Jo, qué guay, ¿politono sonitono Bulería al 5XP5?" -dice *Bulma*, una vez estando todos en el mundo real, gracias a la ayuda del móvil-despertador que habían programado, habiendo dejado así el mundo onírico-. "Bueno, se supone que con esto lo hemos traído al mundo real, ¿no? Al habernos despertado teniéndolo cogido y tal..." -dice *Keitaro*-. "Vale, ahora me encargo yo" -dice *Bulma*-.

Bulma se dirige al patio donde está *Freddy* tomando el sol, metido en los baños termales...

Bulma: Mira, yo no es por nada, pero más tostado que estás, por mucho que tomes el sol, no te vas a quedar...
Freddy (afilándose las uñas): Cállate puta, te voy a descuartizar.
Bulma: Mira *Freddy*, en tu casa puedes hacer lo que quieras, pero ésta es MI casa, y MI patio y MI baño así que me vas a escuchar. La *Sadako* dice que no funcionas nada bien en la cama, que además te pone los cuernos con *Cara de cuero* y el de **Jeepers Creepers**, que necesitas tomar Viagra para que tu pishurrilla quemada se te levante. Que sí, que serás una asesino en serie genial y todo eso, con toda una cuantiosa lista de crímenes a tus espaldas. Pero, ¿sabes? Yo creo que *Sadako* tiene razón... no eres más que una maricona... (*Yukito*: ¡Eh! Un respeto) ...que hará siglos que no se come un rosco, ni siquiera en sus sueños más húmedos. Sin duda, en vuestra relación, *Sada* siempre llevó los pantalones, a mí me daría vergüenza, tío, y para colmo te utiliza y dice que no vales una mierda foll...
Freddy (con cara de extraño y enfado): ¡Para yaaaaaaaaaa! ¡Argg! ¡¡¡Ahora me encargo yo de la puta esa!!! ¿Cómo va a decir que funciono mal en la cama? ¡Será petarda! *Sadakooooooooo*, te vas a cagar...
Bulma (conteniéndose la risa): Ju, ju, ju, ju. Todo ha salido perfecto.

Freddy desaparece y al cabo del rato vuelve a hacer acto de presencia junto a *Sadako*. Empieza a sonar la música de





Mortal Kombat y ambos seres demoníacos empiezan a enfrentarse... Después de una hora de *Sadako* tirando cintas de vídeo, televisores, aparatos audiovisuales y demás, *Freddy* lo esquiva todo y tras una lucha absurda y espectacular que no me apetece relatar, consigue acercarse a *Sadako* y cortarle el flequillo, acto seguido le mete las garras en los ojos... *Sadako* grita, pues le molesta mucho que le toquen la permanente que le habían hecho el día anterior en la peluquería y empieza a perder poderes, pues todos ellos residen en su pelo L'oreal, pero antes de darse por vencida, le absorbe el guante a través de los ojos y lo expulsa, cual Tampax, por la entrepierna, hincándoselo a *Freddy* en el estómago. Los dos, dando tumbos, acaban cayendo inconscientes y abrazados al pozo. El pozo, inmediatamente y entre gritos de agonía de ambos ex aliados, desaparece de la casa...

Yukito: Mmm... ¡ué fácil ha sido...
Keitaro: Espero que no vuelva a esta casa más gente de Leyendas Urbanas S.A.
Bulma: Pues sí, es que ya sólo faltaría *Jason*, vamos...

De repente se oye una motosierra a sus espaldas... Los tres se giran asustados y gritando y ven a un silueta, a través de la niebla, de un hombre con una máscara de hockey con la motosierra mencionada en mano. Eso sí, muy pequeñajo y acompañado de un perro. Se empieza a ir la niebla... Es *Shin-chan*...

Shin-chan: ¡¡¡Os he asustado ¿eh?!!!
Nevado: Guau, guau.

Los tres se caen al suelo del cansancio producido tras no haber dormido bien en días y vuelven a soñar cosas bonitas, como que ganan la final de **Gran Hermanotaku**, sin que *Freddy* ni *Sadako* estén de por medio en sus sueños.

Pakouji Milá

La verdad es que en un principio este mes tenía pensado hacer un simple especial de cartas, pero venía ideado un *Freddy vs. Sadako* desde hace mucho tiempo y no me apetecía desechar la idea... Así que si no se hacía este mes no se haría nunca, y bueno, ahí queda eso, espero que os haya gustado. Os invito a que veáis las pelis de **Pesadilla en Elm Street**, que a un servidor le encantan (bueno, la mayoría de las partes).

Volviendo a lo de antes, no podré contestar tantas cartas como tenía pensado debido a que al final sí que ha habido relato, pero bueno, dejaremos un espacio en la final del mes que viene para más cartas. Y empecemos este mes con unas pocas, algunas son un tanto viejas, así que no os extrañéis de ver que se hablan de concursantes antiguos...

Dania María Fernandez
Nos comenta que le encanta Gran Hermanotaku, aunque lo conoció tarde pero ahora está intentado recopilar todo lo encuentra de episodios, vídeos e incluso anteriores ediciones. Tal es su fijación con esta sección que se pone frases en su Messenger extraídas de la misma y todo, siendo la sensación de todos sus contactos. Apoyaba a *Chi*, así que espero que no esté muy decepcionada con la salida del androide del concurso, y no sólo eso, si no que esta niña se siente realmente *Chi*, y va por la calle comportándose como ella, señalando cosas y preguntándole sobre ellas a su novio *Juanma*, como si fuera *Hideki*... En fin, hay gente para todo... Jejeje, cómo están las cabezas. Por cierto *Dania*, a ver si aún tienes tiempo de enviar esos montajes de los que hablas. Los esperamos con impaciencia.

Javier Serrano Carnenero
Que lo mismo te vota por un personaje un día, y luego, al día siguiente vota a otro y así... En fins, bueno, no sé si lo que pretende es apoyar a su preferido, votando al resto, pero vamos, que nos damos cuenta de estas cosas. En cualquier caso, no pasa nada, y es bastante simpático, opinando que *Chi* debió salir de la casa, porque no sabía qué pintaba allí un robot, que vale que estuviese buena, pero que sólo valía para tener relaciones sexuales...

Yukinah Yaganashi
Dejamos íntegro su texto...
"En mi opinión creo que la pobre *Chi* lo pasa mal sin su *Hideki*, pero puede que con la amistad de *Amelia* se sienta más cómoda, así que se salvaría. *Yukito* puede formar parte de escenas muy buenas... jeje ya me entendéis XD. *Amelia* podría formar parte de *Greenpeace* al salir, pero ahora debe cuidar de *Chii*. *Junta* es buen chico, tiene una parte cariñosa en el fondo (muy en el fondo)... *Keitaro* y *Naru* merecen ganar, les salvaría la vida a los pobres ^^. *Kaworu* creo que por la misma razón que *Yukito* se puede salvar. *Anthy* es como la chica que debe revolucionar la casa, jaja. *Seiya*... ¿Qué haría la casa sin el pobre *Seiya*? Pues de todo igualmente supongo, pero da pena, que dure un poco más, me da pena XD Por lo tanto, los que quedan por nombrar son los que podrían ser expulsados, así que lo dejo en sus manos ^^"

Scott_76 de Huesca
Me pregunta por qué no hubo **Gran Hermanotaku** el número 51, que se sintió fatal cuando abrió la revista y vio que no había sección y la habían cambiado por **Hotel Minami**... Bueno, pues nada, es que ese mes en las fechas de entrega me bajó la regla y no pude entregar, en cualquier caso habrá que darle un voto de confianza a **Hotel Minami**, que por cierto, parece que me han metido de concursante, qué horror, no sé si soportaré no ser el Dios que maneje los hilos de la historia, glups...



Ramon Sallés y Escalé
Nos cuenta lo siguiente...
"Yo quiero expulsar a *Chi*, por ser más autista que *Lain* y por ser un ordenador con piernas, ya que si participa ella... ¿por qué no una tostadora o la lavadora que como mínimo hacen más servicio? Y puestos a desear me gustaría que ganara *Amelia* ya que la justicia siempre gana (menos cuando está *Lord Ashram* que es el rey del mambo)."

Y para terminar, volvemos a agradecer a uno de nuestros dibujante particulares de esta edición (junto con *Mimi*), **David Alcalá** alias **DAC**, que nos enviara otro de sus fabulosos dibujos que podréis ver en estas páginas, en el que se muestra los disturbios que *Shin-chan* acarrea en la casa, concretamente con *Seiya* y su... ¿adivináis?

Saludamos también a **Rubén Castillo, Lucía Prado, Raúl Campos, Carolina LL. M., Carlos García, Sergio Escrib, Christian Ruiz, Nami Shadow, Robert Serrat, Elen Dr. y Sergio Gallardo (con Ángeles y Sofía y el Colegio Tarres de Sabadell)** y a todos los demás que hayáis votado y/o opinado y que no os haya podido mencionar. Sin vosotros no estaría aquí. ¡¡GRACIAS!! El mes que viene más cartas, las últimas. (Venga, ahora a llorar todos). ¡¡Os emplazo en la gran final!! ¡¿Te vas a perder esa experiencia?!

¡¡ATENCIÓN!! A partir de ahora podéis elegir al concursante que creéis merece ser el **GANADOR** de Gran Hermanotaku XP, y éste puede ser *Bulma*, *Yukito* o *Keitaro*. Para ello tenéis dos posibilidades:

1) Email a: **granhermanotaku@yahoo.es**

2) Por correo postal a:
Gran Hermanotaku
Apdo. de Correos 1221
02080.- Albacete

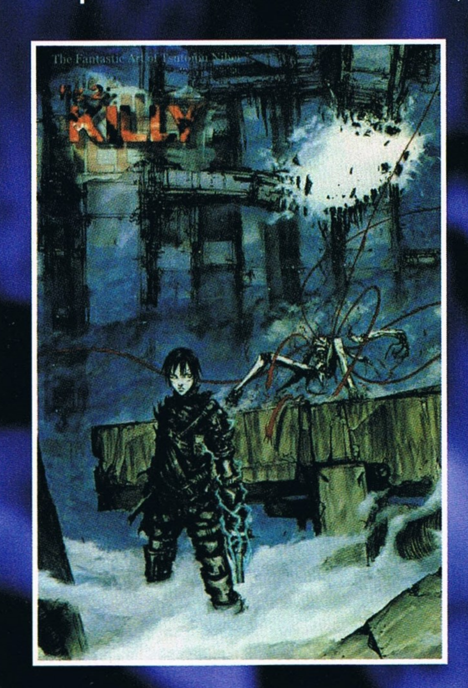
El próximo mes nos vemos en la final. ¿Quién será el ganador de esta edición? ¡¡No te pierdas la última **eXPeriencia** de **Gran Hermanotaku**!! Hemos reservado lo mejor para la final...



Blame!

UN MANGA CYBER-PUNK EN TODA REGLA

En el pasado salón del cómic de Barcelona apareció de la mano de Glénat el último número de una serie que, si bien no se puede decir que cuente con una gran legión de seguidores, sí tiene un público fiel. Porque Blame!, que es el manga del cual estamos hablando, no es precisamente el título más comercial del mercado, pero tiene algunas señas de identidad que la distinguen del resto de series. Ahora, si queréis saber cuáles son, os invito a leer este artículo.



No me entero de nada

Puede que eso sea lo primero que penséis cuando abráis las páginas de este manga, creado por *Tsutomu Nihei*. Al principio todo es confuso, hay pocos diálogos y la acción no para de sucederse. Mentiría si os dijera que eso sólo ocurre en el primer tomo. Ocurre a lo largo de toda la serie, pero al leer un par de tomos ya nos hemos acostumbrado. Estamos ante un manga cyberpunk, y algunas cosas son más "raritas" de lo normal. Un género que no está del todo tan explotado como debería, pero que sin duda nos ha dejado verdaderas obras de arte, como **Akira** o **Ghost in the Shell. Blame!** toma elementos de éstas y de otras series, entre ellas **Alita** o incluso el largometraje **Matrix**.

La serie empieza con su protagonista, **Killy**, en un mundo totalmente artificial, rodeado de construcciones, cables e inteligencias artificiales que persiguen a los humanos, en un ambiente totalmente hostil. En un lugar así, el hombre vive constantemente acosado y su única salida está en esconderse junto a otros de su misma especie. Es como si todo fuese una gran ciudad claustrofóbica, que parece no tener final y donde además nunca se ve el cielo. Todo está rodeado de tecnología, pero nunca se sabe muy bien porqué. En cuanto a los hombres, como hemos dicho viven escondidos, pero hay otros que son combinados con robots, e incluso otras especies que parecen humanas pero no lo son. *Killy* viaja constantemente en busca de algo parecido a un remedio para el virus que está arrasando toda la población. El manga se podría resumir pues en las aventuras de *Killy* -armado con su increíble pistola, que se lleva por delante a cualquiera- donde encontrará amigos y todo tipo de terribles enemigos. La serie llega al final en su décimo tomo (pues ha sido íntegramente publicada en nuestro país por Glénat), pero las cosas no quedan claras ni mucho menos. Aunque no es nada nuevo, después del estilo general del manga, donde el misterio y los hechos sorprendentes se dan cita en cada número.

Un autor especial

Tsutomu Nihei no es un mangaka cualquiera. En primer lugar porque ha triunfado en Japón con 30 años y con tan sólo una obra larga, que es este **Blame!** También cuenta con algunas historias cortas, como la recopilación **Noise**, en nuestro mercado de la mano también de Glénat. En segundo lugar porque su vida profesional no comenzó con el manga, sino que cursó estudios universitarios de arquitectura y después trabajó para una empresa constructora neoyorquina. Fue en su regreso a Japón cuando se metió en el mundillo del manga, trabajando para *Tsutomu Takahashi* (autor de **Jiraishin**, entre otras), y después ganó el citado premio de la revista de Kodansha. Y finalmente por su particular grafismo. Afirma estar influenciado por el cómic francés, pero su estilo, dinámico y con grandes construcciones arquitectónicas impecables, es inigualable. Tan especial como su manera de narrar las cosas (casi sin diálogos, como ya se ha dicho, lo que crea ciertos problemas cuando su grafismo y secuencias de acción no dejan las cosas tan claras como deberían).

Nihei se puede sentir orgulloso, pues es el segundo autor japonés importante, después de *Kia Asamiya*, que trabaja con Marvel. Su nueva serie **Snikt!**, dentro de la línea Tsunami de la editorial, narra las aventuras de *Lobezno* con un estilo muy particular.

Su otra obra en nuestro país: Noise

Hace ya algún tiempo Glénat editó esta recopilación de las primeras historias cortas de *Nihei*, situadas en un mundo algo oscuro donde todo está rodeado de ordenadores y alta tecnología. Un manga que contiene desde su primer relato publicado en la revista para "casos raros" Afternoon, hasta **Blame!**, que precede a la obra de la cual estamos hablando.

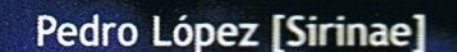
Entre las obras cortas, con la base de la investigación de unos misteriosos secuestros que investiga *Misubi Susono*, destacamos dos en particular. Una de ellas es precisamente la titulada **Noise**, que da título a la recopilación y vio la luz en los números 2 al 7 de la citada revista. Compuesta de 6 capítulos, el estilo gráfico y en general todo el desarrollo narrativo, con pocos diálogos, es muy parecido a la obra larga de **Nihei**. La otra es la última historia de todas, **Blame!**, que en su momento ganó el premio de la misma revista Afternoon Season. En ella podremos encontrar a un *Killy* más primitivo y menos guay que en el de la serie larga, lo que en parte se debe al estilo gráfico, más simple y tosco que el que podemos apreciar actualmente. Sin duda un perfecto marco de la obra posterior que después catapultaría al autor hacia el éxito. Esta recopilación merece la pena si os gusta la temática de la ciencia ficción, sois seguidores de *Tsutomu Nihei* o simplemente buscáis un producto que se salga de lo convencional. Si decidís haceros con él, lo podéis encontrar por 8,50 € en vuestras librerías habituales.



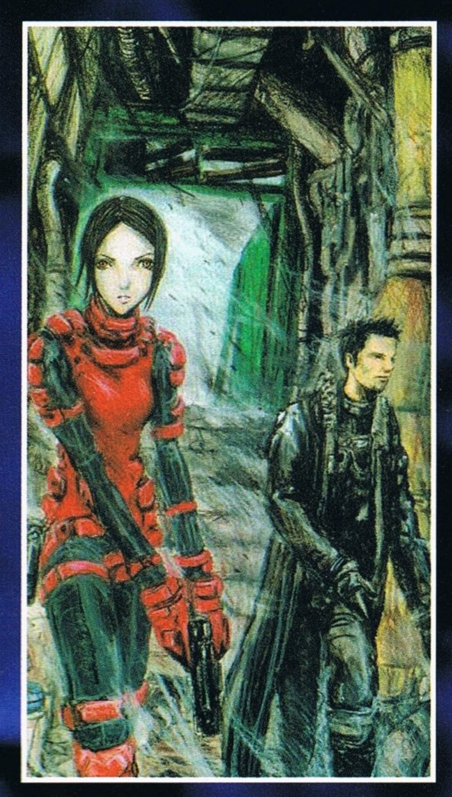
¿Me gustará Blame?

Ya se sabe, para gustos hay colores. Es cierto que las generaciones anteriores se sentían más atraídas por la temática futurista y el género cyberpunk que las actuales. Puede que sea por la fuerte influencia de películas como **Blade Runner**, **Alien** o **Tron** y porque actualmente en el mundo del ocio hay muchas temáticas diferentes para elegir (ya sea en libros, películas o videojuegos). No obstante, conviene señalar que tan sólo **Matrix** y las nuevas entregas de **Ghost in the Shell** han aportado algo realmente al género. Hay más, pero éstos son los exponentes más importantes.

Si os gusta la acción, la sangre, los diseños de fondos excelentemente realizados, la temática futurista y las películas comentadas anteriormente, con toda probabilidad os gustará esta serie. Muchos se quejarán de la falta de diálogos (el prota a veces parece mudo), de un argumento que no da para más de tres tomos y de un desarrollo bastante lioso con el que nunca te enteras de nada. Pero qué queréis que os diga, está concebida tal y como su autor quería y destinado a mentes, por decirlo de alguna manera, más maduras. Quizá esto ocurre porque la palabra que mejor define a **Blame!** sea "alternativo", y creedme porque de verdad lo es. No es un manga comercial, pero ha obtenido un enorme éxito en todo el mundo.

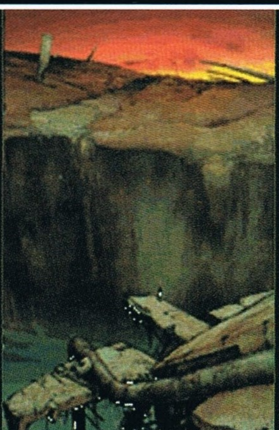


Pedro López [Sirinae]



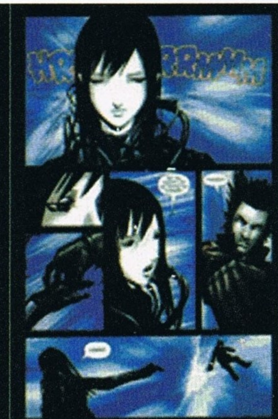












Entrevista al grupo JIN

Algo está cambiando en España. Primero Minami y su Operación Friki generaban al grupo Charm, que daba una vuelta de tuerca a las versiones españolas de los dibujos animados japoneses creando verdaderas adaptaciones que pese a ser en el idioma nacional respetaban el original japonés; y ahora descubrimos a JIN, un grupo de J-pop español. Pero... Espera. Si es español, ¿cómo va a ser J-pop si la J es de "japonés? ¿No sería de E-pop? Uy qué lío... Mejor vamos por partes.

Presentaciones oficiales

Vosotros que sabéis que L´arc en Ciel no es un grupo francés; que valoráis la caña que meten grupos como B´z y Glay; que descubristeis un día que X-Japan son unos auténticos monstruos de donde salieron máquinas creativas como *Hide* y tantos y tantos otros grupos; que miráis mas allá de las fronteras musicales convencionales (EEUU, Europa, Sudamérica...)... Pues eso, vosotros, los amantes del J-Rock, del J-Pop y toda esa cultura que está inundando los mercados de todo el mundo de manera imparable (*NdL. Ahúm, athó, cof, cof...*), vosotros seréis los que valoraréis más que nadie el esfuerzo que dos hermanos de Madrid han realizado para hacer su sueño realidad.

Tras más de cuatro años de existencia, y después de tocar por todos los garitos de Madrid, Barcelona, Sevilla, es decir, de muuuchos kilómetros a sus espaldas, lograron reunir el suficiente arrojo y (por supuesto dinero) para coger las maletas e irse ni más ni menos que a Tokio y sí beber directamente de la fuente del J-Rock, tocar con bandas japonesas en sitios como Y2K Roppongi, The Cave o Ruido y hasta hacer algo que todas las bandas emergentes japonesas que se precien hàn hecho: Tocar en pleno centro de Shibuya como uno más de entre un millón de bandas de jóvenes japoneses. Es decir, nuestros chicos han participado en festivales donde hasta los japoneses se veían sorprendidos al ver a unos *gaijin* que se atrevían a cantar en japonés y batirse el cobre con otras bandas japonesas delante de digamos 10.000 personas.

Por supuesto, estamos hablando de JIN.

Minami: ¿Cómo empezó todo?

JIN: El culpable de todo fue Naoki, un chico medio japonés medio español. Nos conocimos en el IMT (Instituto de Música y Tecnología), que era donde cursábamos estudios musicales. Aún me acuerdo el primer disco de J-Rock que escuché, era el Brotherhood de B´z, y la verdad es que desde el primer momento introdujimos versiones de este disco en nuestros directos, luego vino Kurenai de los X-Japan, nos sonaba tan J-Rock... Todo un himno y con esa batería tan brutal. Nos fuimos metiendo y metiendo en el mundillo...Descubriendo cada vez más y más bandas tanto de J-Rock como J-Pop ...

M: ¿Y la decisión de irse a Japón?

J: Nao se llevó en uno de sus viajes una maqueta de la banda. Hay que decir que no nos consideramos un grupo de J-Rock puro, pues para ello hay que ser japonés, eso lo teníamos claro. De todas formas algo se había metido en nuestros temas de este sonido y no sé cómo pero a la gente le entusiasmó. A las dos semanas nos estaba llamando porque tenía ya suficientes conciertos firmados como para poder plantearse ir y no arruinarse nada más llegar.

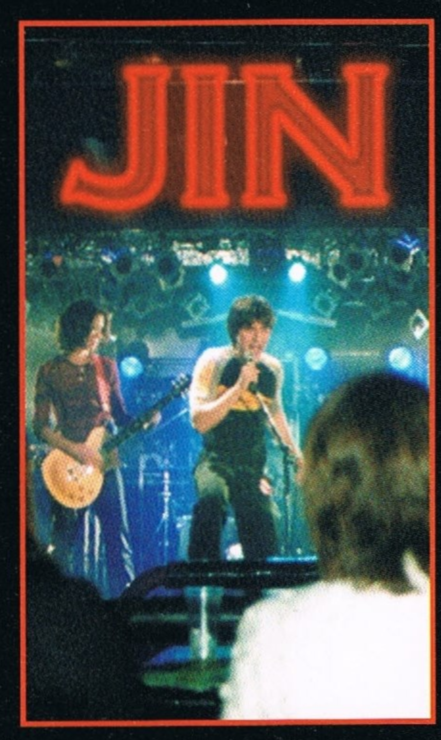
M: ¿Qué tal ese primer contacto con Japón?

J: Fue un auténtico choque cultural, es cierto cuando te dicen que Japón es otro mundo. Quiero decir, yo he viajado mucho tanto por España como por el extranjero y te puedo decir que Japón es diferente a todo lo que haya visto, siempre digo que lo primero que te choca al llegar a Narita es ver a los trabajadores en la pista de aterrizaje vestidos como en el vídeo famoso de los Beastie Boys, perfectamente uniformados, organizados y limpios... Ya estás en Japón, y de ahí para arriba...



M: ¿Qué tal la juventud japonesa?

J: Buff son la caña, la verdad es que al estar con Naoki tuvimos la suerte de relacionarnos siempre con japoneses, salíamos, comíamos y nos divertíamos exactamente por donde lo hacen ellos, que por cierto es muy diferente a por donde van los gaijin. En general son gente muy educada y amable, los gaijin les resultamos interesantes, de hecho es una auténtica ventaja serlo (si quieres conocer a chicas o







chicos, je je je), allí te tienen mucha estima.. Les da un poco de miedo hablar inglés porque no lo manejan muy bien, pero les encanta la gente española, les gusta nuestra forma de ver la vida, nuestra alegría, y por supuesto nuestras mujeres... En general son gente muy imaginativa en los peinados (no veras ni uno mal peinado) y en la ropa es una ciudad que crea tendencias. Por otro lado creo que los jóvenes tienen mucha presión social, que viene desde los estudios por lo increíblemente competitiva que es su sociedad. Yo pude detectar algo de soledad, se encierran demasiado en sus cuartos y se conectan demasiado a sus ordenadores y los móviles (están todo el día pegados a las pantallas de los teléfonos). Afortunadamente pudimos salvar algunas almas con mucha juerga je je je...

M: ¿Y qué tal la experiencia visual?
J: Ja ja ja... Ya sé a lo que te refieres... La verdad es que los grupos de Visual Rock son increíblemente originales, al principio la verdad es que chocaba ver a unas chicas con la boca maquillada como si estuviera cosida, con parches en el ojo, o enfermeras visual llenas de sangre con cofia y todo, y digo que chocaba porque estaban guapísimas, ¡¡eso es andar por Harajuku!! La verdad es que este movimiento es un ejemplo claro de la creatividad que tienen , y encima es un movimiento exportable, si no fíjate en Sao Paulo, Santiago de Chile o París o Londres sin ir más lejos, por suerte ya se empieza a ver también por nuestro país... ¡¡A ver si nos animamos!!

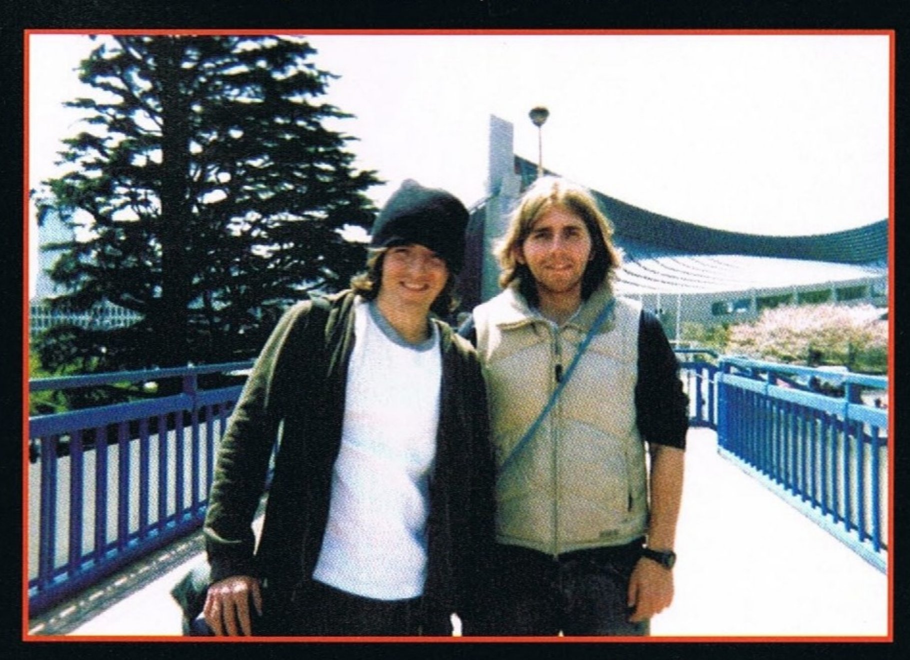
M: ¿Y qué acogida tuvo vuestra música ?
J: Como ya dije, allí éramos un grupo gaijin, y como tal interesábamos, la música y el rollo multicultural del grupo gustó mucho... Te diré que teníamos un batería francés, un bajista irlandés, un DJ japonés, un guitarrista japonés y por supuesto mi hermano y yo que éramos los españoles. En el primer viaje que hicimos teníamos contratados seis conciertos y terminamos haciendo mas del doble en ¡¡15 días!! , luego en los sucesivos viajes nos organizamos para estar más tiempo y éste último es con mucho el que más tiempo hemos estado, casi seis meses seguidos.

M: ¿Qué proyectos tenéis ahora en España?
J: Nuestro proyecto está dirigido al público español, hemos hecho lo necesario e invertido mucho dinero para poder conseguir un sonido muy personal, que vamos a defender a muerte, en este último viaje nos encerramos en un estudio de Tokio para terminar los temas que van a ir en el disco, estamos negociaciones para poder publicar este año (de hecho ya hemos entrado en contacto por ejemplo con Mike Sánchez)... Estamos abiertos a todo. Hasta entonces no pararemos de tocar tanto en Madrid como en Sevilla, Barcelona, Bilbao... ¡¡Estad atentos y veniros a los conciertos!!

M: Por último, ¿qué opináis de cosas como Operación Friki o el grupo Charm?
J: Estamos totalmente a favor de cualquier tipo de concurso que dé la oportunidad a la gente de expresar y poner encima de la mesa su arte (bien sea dibujando, interpretando, cantando, etc).
Lo que más nos ha gustado en Operación Friki es la oportunidad que se le da a la canción manga en español, J-Music es un producto que cualquier multinacional discográfica tacharía de "arriesgado", dando clara evidencia del desconocimiento general que la industria tiene acerca de todo lo relacionado con la J-Music (la cantidad enorme de seguidores que tiene alrededor de todo el mundo y no sólo Japón). Al grabar un disco profesional y apoyar a Charm se está apostando por un futuro que está por llegar. ¡¡Nuestras felicitaciones y apoyo a Charm!!

M: Pues eso es todo por ahora. Recordad que en la página web del grupo, www.jinrock.com, os mantendrán informados de sus próximos conciertos, experiencias, viajes, previsiones... Aparte de tener bastante material a vuestra disposición (aunque de momento podréis encontrar nada menos que cinco de sus canciones en el CD). Nada más, sólo agradecer a JIN su presencia en estas páginas.
J: De nada, gracias a vosotros por vuestro interés y apoyo.

Y aquí lo dejamos, a falta de ir recibiendo nuevas noticias en el futuro. Eso sí, si os mola todo este mundillo, estad atentos a este grupo, pues al igual que Charm! es muy posible que pronto se hable mucho de él.



correo

¡Otakus! ¡¡Konnichiwa!! Vuelve la ansiada sección de correo que las abuelitas y abuelitos de un pueblo italiano cuyo nombre no me acuerdo, leen a sus hijitos e hijitas en la mecedora xD. Ains, si es que ya se me ha vuelto a ir la olla, tanto sol... Pues sí, queridos otakus fieles a esta casa, este mes más cartas ^_^ ¿Os podéis imaginar al correero trabajando el día antes a su cumpleaños? T.T Pues sí, por vosotros lo que sea ;), así que vamos a por todas las opiniones, preguntas y respuestas de vuestras cartas más alocadas ^_^

Ah, esperad, la carta del mes, que se me olvidaba. De nuevo es un correo electrónico, pero esta vez nos llegaba desde un teléfono móvil (la moda de los mensajes multimedia).

m gustaria k m nviaseis la rvista numero 49 gratis. Gracias

Obviamente le respondimos que nos haría falta una dirección y que en este mundo las cosas gratuitas son muy pocas y Minami no es una de ellas, pero no estamos seguros de si recibió nuestra respuesta, que esto de los MMS todavía no es muy fiable...

CORREO

Anna Monner (A:Chan). Esta chica tan maja nos escribe desde Roses (Gerona) con unas cuantas opiniones sobre sus gustos y algunas preguntas. Lo primero, aparte de como ella dice "hacernos la pelota" xD, es que se queja del hentai en el manga. Bueno, opiniones a raudales; como ella nos dice en su carta: "estoy en contra de algunas opiniones que ha habido en la revista y también con la sección hentai, igualmente, conozco muchas personas que les flipa el hentai pero no saben nada del manga y eso jode a algun@s". En fin, yo creo que la sección hentai de la revista está muy bien atendida, y quienes la llevan saben muchísimo de manga (quizá más que tú y que yo y... que kamisama). ¿Que el hentai a veces es consumido por mucha gente a la que no le gusta el manga? Sí, no te voy a decir que no, pero eso supongo que es porque les gusta el... tema, ¿no? ^_^U Bueno, quiero decir, que les gusta ver chicas ligeras de ropa, ya sean dibujadas o no, pero vamos, que tampoco tiene por qué molestar a nadie. Si no saben nada más del manga y sólo se quedan con cuatro imágenes hentai, allá ellos. El mundo del manganime, por suerte, es muy extenso y muy variado ^_^. En cuanto a lo que *A:Chan* nos pregunta: "1) ¿Cómo es que ya no hay aquel librito que incluía la revista, donde salían publicados algunos comics de otakus españoles?". Pues bien, supongo que te refieres al Manganami, ¿no? Desgraciadamente tuvo que desaparecer una temporada para aumentar el número de páginas de la revista (aunque yo aún tengo fe y sé que algún año de estos volverá, ^_^ (*NdL: No estoy tan seguro, las aportaciones al Manganami eran cada vez más escasas y en cambio el aumento de páginas se ha acogido bastante bien*)). Más preguntas: "2) ¿Cuándo saldrán a la venta los DVDs de **Angelic Layer**?". Emmm, pues no se sabe, ya que de momento lo más que hay es rumores sobre el interés de las distribuidoras. "3) ¿Se sabe si algún canal español emitirá el anime de **DiGi Charat**?". Jejeje, no. Ojalá, porque a mí me gustó mucho, pero al ser un anime en el que cada episodio dura unos cinco minutos... dudo mucho que le interese a ninguna cadena (lástima T.T nyo). En cuanto a que quieres saber lo que son los *haikus* japoneses, yo te lo explico detalladamente. Vamos a ver, se trata de poemas cortos japoneses que surgieron a finales del siglo XIX, normalmente se crean para expresar un sentimiento o una sensación. Según tengo entendido, incluso *Marc Bernabé* ha hecho sus pinitos en *haiku* ^_^ (¡un saludo desde aquí!). Así que ya está, si quieres saber más sobre el *haiku* y sobre este curioso arte te pasaré un par de páginas web o te recomiendo unos libros. ¡Hasta otra guapa!



Fco. Javier Mateos

Silvia Oliver. ¡Hola preciosa! *Silvia* es una otaku muy simpática que manda unas cuantas preguntas respecto al tema de aprendizaje del japonés ^_^. Vamos a ver, para tener un nivel de japonés básico (es decir, llegar a comprender frases y textos simples) basta con un año de aprendizaje. Quizá algo menos, depende de las horas que le dediques al día, de las ganas que tengas. Yo cuando empecé me quedó marcada una frase de mi profesora, decía que el japonés en sí no era difícil, pero lo que hacía falta era tener mucha constancia, estudiar un poquito cada día para que no se olviden las cosas ^_^. Y creo que tenía razón... (aunque yo ya estoy empezando a olvidarme de todo, ¿será que me hago mayor? xDD). Pues eso, ánimos a todos los otakus que quieran aprender el idioma ^_^. ¡Ah! En cuanto a lo de ser un profesional de series de doblaje, lo mejor es moverse y conocer gente que esté en el mundillo. Sé que hay cursos de doblaje, pero normalmente son costosos (aunque indispensables T.T). Pero bueno, no



todo el mundo sirve para esto, lo fundamental es que tengas una voz bonita (que seguro que la tienes; y muchos otros otakus también ^_^).

Aroa Álvarez. Hace una crítica del artículo que salió en "La Opinión de los lectores" de la Minami nº 50. *Aroa* quiere contestar a *Nami** (la chica que escribió el artículo), así que empieza el asalto, dejo la carta enterita que no tiene desperdicio (*Round One, Fight!*): "1) Mira wapa, si dices eso de que "si no os gusta la serie no habléis de ella", pues no, te apañas, porque ése es su trabajo o hobby y tienes que aceptar la opinión de los demás. Aparte, tú haces exactamente lo mismo. Por lo que parece **Slayers** y **Fushigi Yuugi** no te gustan mucho, porque las calificas de ñoñerías, pues entonces no las nombres, ¡joder! ¡Aplícate la norma! 2) Además, si cada vez que escriben algo en contra de **Evangelion** os vais a poner todos así, los fans de la serie os vais a ganar una mala fama de cojones. Que ya no puedes ir al Salón del Manga de Barcelona y decir "pues a mí **Evangelion** ni fu ni fa" porque te linchan. Les da igual si tienes 15 (edad en la que toda la vida te parece un shôjo) o 60 años, porque te dicen "te has ganado un enemigo para toda la vida". Aunque no todos los fans son así, que yo conozco una chica que respeta la opinión sobre la serie (y no es una extraterrestre). 3) Tampoco puedes ir por la vida diciendo la honorabilísimo maestro *Lázaro* y a sus redactores lo que pueden y no pueden decir. ¿O es que no tengo razón? (Siempre dicen que va bien hacer la pelota xD). 4) No sigas con esa actitud. Que por muchos fans que seáis hay más gente en contra y que quede claro que no tengo nada que reprochar a **Evangelion**. Y por miedo a no sobrevivir un día más por culpa de los *supermegafans* de la serie, mejor lo dejo aquí. Respetad y todo será mejor."

Mercedes Suki. Nos envía una carta desde Albacete (*NdL: Coño, otra paisana, ¿dónde carajo os metéis luego cuando montamos cosas, que estamos siempre más solos que Rei Ayanami en una convención de autistas?*) para preguntarnos un par de cosas y para responder a "La Opinión de los lectores" de *Laura Macías*. Dejo primero el comentario que hace sobre dicho artículo y luego las preguntas. "*Laura*, quería decirte que estoy totalmente de acuerdo con *Saromy Iwakura* en que *Lázaro* sólo dio su opinión. Cada uno tiene sus gustos, y por ello opina sobre un tema. Que a *Lázaro* no le guste **KF** no te da derecho a insultarlo, pues él a ti no te ha dicho nada malo. Deberías aprender a respetar los gustos de los demás. Eso sí, personalmente estoy de acuerdo con *Lázaro* y *Saromy Iwakura* en que el dibujo es rematadamente malo... y en que debes aprender a escribir...". Pues nada, no suelo poner respuestas a opiniones ni nada por el estilo, pero es cierto que hemos de respetar las opiniones de los demás ^_^ (aunque digan que nuestras series favoritas sean tremendamente malas, tan sólo son opiniones (*NdL: Y además pueden tener razón*)). ¡Argh! Esta chica ha descubierto mi edad, la pone en la carta ¬_¬!!!! Uhmm, menos mal que lo pones en la carta y no la publicas a los cuatro vientos, jojojo ^o^UU. Bueno, pasemos a las preguntas: "1) ¿Podrías hablarme de **Yumegari** de *Clamp*? No parece ser un manga muy conocido por los otakus españoles, pero parece de esos que las *Clamp* hacen tan bien". En efecto, no es una obra muy conocida y, por lo que sé, no se trata de un manga. Es una novela creada en 1996, acompañada de unas fabulosas ilustraciones de las *Clamp*. El nombre de la obra podría ser traducido de una forma un poco especial como "historia de un sueño" y el título lo dice todo, ahora sabréis por qué ^_^. La historia trata sobre la vida de *Tatsumi Houjyo* y *Kyousuke Kaga* (apellido 100% japonés, nada de malas interpretaciones >_<!), del poderoso clan japonés *Houjyo*. Sin embargo, *Tatsumi* pertenece a los *yumegari*, aquéllos que pueden entrar en los sueños de las personas para cambiar su realidad. *Kyosuke*, un *yumemori*, se encarga de guiar a *Tatsumi*, ya que sin él se podría perder en los sueños y no regresar jamás. Juntos se dedican a cambiar la vida de la gente, ayudándoles dentro de sus sueños. La obra en sí no tiene desperdicio, pero lamentablemente, es difícil que sea editada aquí en España y son escasas las traducciones al inglés T.T Más preguntas: "2) ¿Hay noticias de que el manga de **Shaman King** pueda llegar a España? Me declaro una gran fan del anime y me gustaría leer el manga". Poder puede llegar, es más que probable, aunque de momento no se sabe ni cuándo ni quién la editará. Hay más de una editorial interesada en hacerse con los derechos del manga (esperemos que no saquen una edición tan cutre como la francesa >_<). "3) ¿Cuántos tomos de **Tsubasa Reservoir-Chronicle** llevan ya publicados en Japón? ¿Cada cuánto se publica aquí en España? Es que la estoy leyendo pero no sé cada cuánto se publica." Pues en Japón se lleva publicando desde el 2003, en una revista llamada Shonen Magazine, según tengo entendido, así que deben llevar ya unos cuantos tomos (en las noticias tienes más datos). En cuanto a aquí, en España, Norma lo publica bi o trimestralmente (no está claro del todo), así que a esperar. El precio es de ocho euros el manga, vale la pena comprárselo. Un besote *Mercedes*, que te vaya bien todo ^_^.

Alba Silvia Chedas



MISIVAS BREVES

A Mara "tía Haruka". ¡Hola majísima! Ey, la carta una pasada, no veas cómo me he reído con el sobre y la cantidad de cosas que has puesto xD ¿Así que te comprabas unas seis o siete revistas especializadas de manganime? ^_^U Eso es pasión por el arte, o cómo dejarse los ahorros y la paga en cosillas del mundillo. Bueno, al menos al final te decidiste por una (por la mejor, por supuesto xD, no voy a decir nombres que luego me llaman pelota). ¡Ah! Y no me llames correrero si no quieres, me puedes llamar *Argo* o por mi nombre real (que ya habéis descubierto algun@s >_<). Pues nada, agradecemos que te guste tanto la revista y en particular las secciones "interactivas" lector-redactor ^_^. Tus saludos a *Lázaro* y un millón de besos, ¡sigue escribiendo!

A Germán Romero. Hola, ¿qué tal va? A ver, tras una larga espera de tres años, al final se han decidido a publicar el tomo nº 23 de **Bastard!** en Japón. Así que quizá en menos de cinco años ya esté aquí en España ^_^U (es lo que tiene esto de vivir tan lejos...). **3x3 Ojos**, si todo va bien, sería publicada por MangaLine o Glénat (los rumores son muchos) en no demasiado tiempo, tras haber sido editada a medias por Planeta hace ya siglos. **One Piece**, reeditada por Planeta de Agostini (*langostini* para los amigos xD, chiste malo) para el Salón del Manga de Barcelona (que es ya). Bueno, ánimo con todo, ¡hasta otra!

A Beatriz Díaz. Sí, la mejor forma de que no te molesten en los salones del manga es llevando un guardaespaldas que te vaya abriendo paso entre la gente xD Lo más complicado es coger sitio en el karaoke, que normalmente se llena mucho (al menos en el del Salón de Barcelona). Espero que si haces muchas fotos luego nos las envíes. Y eso va para todos, ¡enviadnos vuestras fotos de los Salones! ^_~

A Erika Palomo. Eys, no podemos poner ningún tipo de "aprovecho para saludar a..." porque si todo el mundo lo hiciera la revista sería un listado de nombres de gente. Weee, yo aprovecho para saludar a mi mamá que me está viendo (¡Hola! xD). En fin, en cuanto a las novelas de **Fushigi Yuugi**, las sacaron después del manga. La autora es *Megumi Nishizaki*, pero la historia en sí fue creada en colaboración de *Yuu Watase*. ¿Llegarán a España? De momento lo dudo, las puedes conseguir en japonés, incluso existen algunas traducciones al inglés de unas pocas de ellas (mira por la *wired*... digo, la red xD).



Nerea Lázaro



Silvia Santamaría

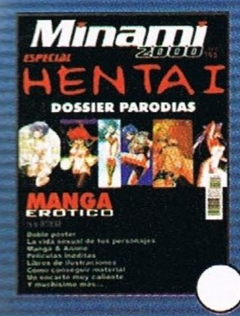
A Silvia Santamaría y a Fco. Javier Mateos. ¡Hola! Vuestros dibujos me han gustado mucho, están muy bien todos los que habéis mandado, incluido el sobre. Creo que los de *Silvia* son más graciosos (son en plan SD, que a mí particularmente me encantan ^_^!), pero el de *Fran* es más serio, en plan Shonen puro y duro. *Fran*, mira de no darle muy fuerte al lápiz de color que se ven mucho las marcas; si lo haces más fino queda mucho mejor (y si es difuminado mucho más). Siempre podéis usar acuarelas, aunque eso es ya más complicado. Pero por lo general están muy bien, dibujáis muchísimo mejor que yo ^_^U. Eso de compaginar el manga con la música es genial ^_^ ¡Gracias por la carta y por los dibujos! ¡Seguid así!

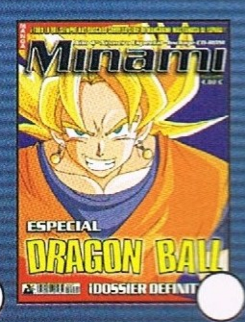
A Neri-chan. ¡Hola guapa! Muchas gracias por la carta, me ha hecho mucha ilusión. Y ya sabes mi verdadero nombre... No sé cómo se entera la gente, habrá algún topo por ahí xD (puedes llamarme por el nombre real, que *Argonath* queda demasiado serio ^_^U). Así que nos sigues desde el nº 29, ¿no? Eso es genial, a ver si aumen-

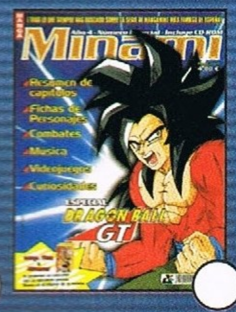
A l@s que enviáis dibujillos. Recordad que sólo podemos poner los dibujos que estén a color. Más que nada porque resaltan más y se pueden ver mejor (quedan más chulos). Los dibujos en blanco y negro o a lápiz pasaron a la historia. Ya sabéis, si queréis ver vuestros dibujos publicados, recordad que han de ser entintados (o rotulados) y mucho mejor a color. ¡*Ganbare*! ¡Y mucha suerte a tod@s!

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

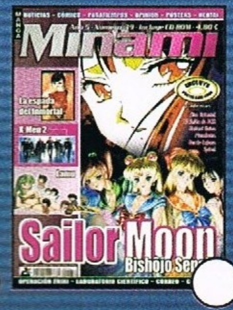
Minami













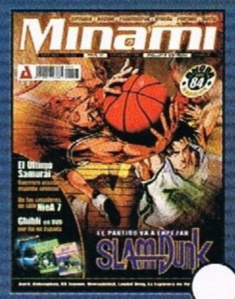




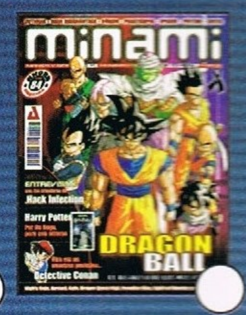


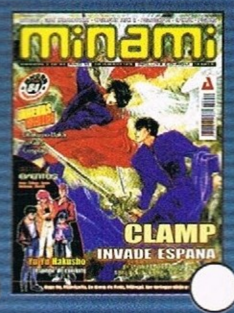


















MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)
Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa.

MODALIDAD DE PAGO
☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
☐ Con tarjeta de crédito: NIF:
FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
FECHA DE CADUCIDAD:

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

serial experiments lain

Close the world, txEn eht nepO

LA EXITOSA SERIE DE TELEVISIÓN EN UNA EDICIÓN ESPECIAL
CON 4 DVD, 13 EPISODIOS, MUCHOS EXTRAS Y MÁS DE 325 MINUTOS





DVD VIDEO - BOX Edición Especial

"Querría que tú, al menos tú, supieras que sigo viva. Mi espíritu está aquí, y en la Red he encontrado a Dios."
Al recibir este misterioso e-mail de Chisa Yomoda, una compañera de clase que se suicidó, Lain Iwakura empieza su investigación sobre la Red, intentando encontrar una explicación a este increíble mensaje. A medio camino entre sueño electrónico y pesadilla on-line, Serial Experiments Lain es una de las series más fascinantes jamás dedicadas a la interacción entre la Humanidad y la Red de Redes. El excepcional argumento, la investigación estética, visual y sonora, unidas a una historia sorprendente, hacen de esta serie una joya de la creatividad. ¡Imprescindible para todos los aficionados a la Animación, con "A" mayúscula!

CONTENIDOS DEL DVD
Serie completa de 13 episodios
Master Digital
Español Dolby Digital 2.0
Japonés Dolby Digital 2.0
Subtítulos en Español
Formato de pantalla 4/3
Menú interactivo · Acceso directo a escenas

CONTENIDOS EXTRA
Video Clip "Duvet" · Video Clip "Deeply"
Devices #1 a #12
Upgrades: "for TV", "for CD", "for PlayStation"
Diseños de personajes



Español













Pioneer

Licencia exclusiva para España de SelectaVisión S.L.U.
c/ Diputación 37.local 7b
08015 Barcelona / Tel. 93 325 10 22
www.selecta-vision.com

